

LEVEL

Motorhead

- viteză și suspans în
simulatorul anului

Incoming

- atac aerian
în toată
splendoarea

Force FX

- joystick-ul
viitorului

Ed Hunter

- violență și
extravaganță
în stil
Iron Maiden

Starcraft

- seria Warcraft
continuă în
spațiul interstelar

Burnout: Drag Racing ● Burnout: Legend of G-bbos ● Deer Hunter ● Descent:
Freespace ● Dominion: Storm Over Gili ● Formula 1 '97 ● Grand Prix Legend
● Hardball 6 ● Industry Wars ● Jazz Jackrabbit 2 ● Judge Dredd Pinball
● KKND: Krossfire ● Liberation Day ● Motorhead ● Outwars ● Seven Kingdoms
Ancient Adversaries ● Terra Victor ● World Cup 98 ● XCOM: Interceptor
● Might & Magic 6



Switch on Success

ifabo
BUCHAREST

International Trade Fair
for Computers
Software
Telecommunications
Electronics and
Office Organisation



Fifth Edition

September 29 - October 3, 1998

BUCHAREST - ROMANIA

ORGANIZER:

**EXPORT
CONSULT**

VIENNA - BUCHAREST

Tel: 01-3311540, 3311554

Fax: 01-3311964

developed by



Războiul platformelor

Își aduce cineva aminte de Spectrum? HC vă spune ceva? Majoritatea gameilor care au lucrat cu asemenea antichități își pot aminti cu ușurință minutele sau mai precis interminabilele șferti de oră necesare încărcării unui joc. De atunci au trecut ani sau, din perspectiva evoluției tehnicii de calcul, secole întregi. Comenzi de genul Load... țin acum de domeniul miticului și al preistoricului, fiind întâlnite doar prin manualele prăfuite uitate prin cine știe ce sertar...

Anul 1998 este și va fi în continuare martorul unei adevărate revoluții. Cu toții știu de cursul urmat de procesoare, de plăcile grafice și de sunet etc. Știrile sunt pe de o parte îmbucurătoare (tehnologia mai sofisticată implică grafică și sunet mai bune). Pe de cealaltă parte însă, această accelerare a ritmului de dezvoltare aduce după sine upgrade-uri despărțite de intervale de timp îngrijorător de mici, la prețuri îngrijorător de mari. Și totuși, există soluții...

Discuțiile în ceea ce privește competiția dintre console (în principal Nintendo 64, Sega Megadrive și Sony PlayStation) și PC-uri sunt tot mai dese. Nu de puține ori contactele dintre cele două mari tipuri de platforme sunt explozive. Producătorii din ambele „tabere” concurează la cel mai înalt și dur nivel pentru dominarea pieței. Gama argumentelor folosite pentru atragerea cumpărătorilor este extrem de cuprinzătoare: utilitate, preț, calitatea graficii și a sunetului. Cu toate

acestea, cel puțin în cazul Europei de Est, PC-urile dețin întâietate, datorită multitudinii de aplicații care pot fi rulate în afară de jocuri. Consolele au avantajele lor, fiind mult mai ușor de instalat și de folosit. Cu alte cuvinte, sunt ideale pentru persoanele care vor să se distreze fără prea multă bătaie de cap (a se citi Windows 95, DirectX, 3DFx, 32MB etc.) În plus, prețul unei console performante nu depășește 300 USD, pe când un PC pe care se pot juca decent ultimele apariții tinde spre aberanta cifră de 2000 USD. Așadar, nu cred că din acest punct de vedere mai există dubii în ceea ce privește alegerea cea mai avantajoasă.

Amenințător se ridică la orizont următorul semn de întrebare: cum se poate rula un soft de grafică și animație 3D pe o consolă? Răspunsul nu se poate. De ce? Consola, prin definiție, este dedicată în exclusivitate jocurilor. Concluzie: PC-ul câștigă (foarte mult) teren din acest punct de vedere. Astfel, prețul relativ ridicat își găsește o motivație solidă. Existența unui PC în perspectiva unor activități complexe și mai rafinate este un imperativ. Nu mai amintesc domeniile „serioase” ca afacerile, managementul sau editarea revistei Level...

Acestea nu sunt decât indicații destinate orientării în jungla tehnologică sfârșitului de mileniu. Cu toate acestea, decizia vă aparține în întregime. Însă pentru moment, să încercăm să mai parcurgem un LEVEL.

LEVEL Team

talon de comandă LEVEL

☐ **DA**, vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Preț unitar	Preț total
LEVEL Nr.1		14.800 lei	
LEVEL Nr.2		14.800 lei	
LEVEL Nr.3		18.000 lei	
LEVEL Nr.4		18.000 lei	
LEVEL Nr.5		18.000 lei	
LEVEL Nr.6		18.000 lei	
LEVEL Nr.7		18.000 lei	
TOTAL:			

Vă rog să expediați revistele pe adresa de mai jos:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit lei în data de prin ☐ mandatul poștal nr.

Semnătură:

4/98

ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata
vă rugăm să **telefonati** la redacție
pentru a vă asigura că mai există
în stoc revistele solicitate.
(068/153108, 150886)

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresă:
d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov.
sau prin ordin de plată în contul "Vogel Publishing":
251100996053897 la BRD Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății
NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Nu expediem reviste ramburs!

Câștigă cu LEVEL

1. Care sunt cele trei funcții de bază
îndeplinite de placa Video Highway
Xtreme?

- ☐ Placă grafică, tuner TV, captură video
- ☐ Tuner TV, captură video, tuner radio
- ☐ Captură video, editare audio, teletext

2. Placa Video Highway Xtreme este
oferită de firma:

- ☐ Multinet
- ☐ Haslo
- ☐ Mintoe

3. Care este jocul lansat de curând care permite rularea lui cu o viteză
de 50 de cadre pe secundă:

- ☐ Motorhead
- ☐ Stracraft
- ☐ Need for Speed II



Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Semnătură:

4/98

Read this first! LEVEL

Da, așa este! De acum încolo vom
încerca să permanentizăm con-
cursurile. În acest număr aveți
ocazia de a câștiga o placă video
Xtreme oferită de firma Multinet
SRL din Baia Mare. Mai multe
amănunte puteți afla despre
această componentă în rubrica
de quick teste. Data limită de
trimiteră a acestui talon este 1
iulie. Câștigătorul va fi anunțat în
numărul de august! Ocupați
talonul alăturat, nu înainte de a
răspunde la întrebări și de a
scrie numele și adresa dumne-
voastră, și după aceea trimiteți-l
pe adresa redacției noastre.
Răspunsurile la întrebări se
găsesc în acest număr.
LEVEL - OP 13 CP4,
2200 Brașov
Succes!

News

Proaspete, calde, gata să fie devorate... 8

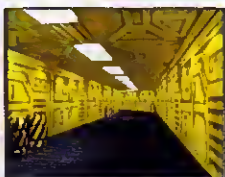
In Development

Anarchy 12

BattleZone are concurenți? De data aceasta, Microsoft se avântă și pe piața genului „action-strategy”. Cu atât mai bine pentru gameri...

Riot 14

Monolith Studios speră că a creat un **Quake II - killer** în care roboți giganti-ci luptă pentru supraviețuire într-o lume atractivă pentru SF-iști. Designul reușit și acțiunea va propulsa probabil Riot-ul în topuri.



Preview

Incoming 17

Acțiune 3D la cea mai înaltă clasă. Iată un joc cu o grafică „adevărată”. Totuși, fără o placă 3Dfx solid instalată în PC, singura grafică pe care o puteți admira este... background-ul din Win95.

Daikatana 18

John Romero, coordonatorul echipei care a dezvoltat acest nou joc de la Eidos, ne dezvăluie câteva din detaliile „mai intime”.

Motorhead 20

Gremlin lansează primul joc capabil de a rula cu 50 de cadre pe secundă. Rămâne însă de văzut dacă va fi pe măsura așteptărilor unei lumi ahiatate după viteză.

Earthworm Jim 3D 22

Un remake al jocului deja arhicunoscut, dar de data aceasta cu o grafică 3D reușită. Multe lucruri s-au schimbat, în final existând mari speranțe ca acest produs să fie un adevărat top-breaker.

Ipanzer '44 24

Foarte mulți dintre noi și-ar dori probabil să fie comandantul unui tanc superînarmat. Ei bine, acum aveți ocazia de a distruge trupele inamice folosindu-vă îndemânarea și cunoștințele în domeniul blindatelor din cel de-al doilea război mondial.

Ed Hunter 27

Coperțile albumelor Iron Maiden au dus la apariția unui adevărat cult, care invadează și hard disk-urile cu acest shoot-em-up mai mult decât promițător.

Extrem Warfare 30

Un produs care va fi cu siguranță apreciat de majoritatea revistelor de specialitate. Gracme Devine, președintele de la Trilobyte, ne-a spus mai multe despre Extreme Warfare. Din acest articol puteți afla câte ceva despre o lume mai puțin cunoscută utilizatorilor.

Review

Joint Strike Fighter 31

Dacă îl instalați, asigurați-vă că v-ați pus centura de siguranță. Un simulator de zbor care a fost apreciat de foarte multe reviste este pregătit să aterizeze și pe calculatoarele voastre.

Starcraft 34

La început a fost Warcraft... Odată cu trecerea timpului, acesta a suferit un upgrade: Warcraft 2. Acum, Blizzard a schimbat tema, așa că a apărut primul joc din posibila serie Starcraft. Oare este acest joc atât de bun pe cât s-a promis?

Die Hard 36

Cunoașteți probabil filmele în care Bruce Willis se distra de minune distrugând orice speranță a inamicilor de a mai scăpa cu viață. Prin acest se joc s-a încercat reproducerea acestor filme și realizarea a trei jocuri într-unul singur.

Journeyman Project 3 38

Cei pasionați de călătorii în timp și civilizații dispărute vor fi cu siguranță interesați de produsul celor de la Broderbund.

Fragile Allegiance 40

Un joc lansat cu ceva mai mult timp în urmă și care a fost destul de apreciat la vremea lui. Strategia și managementul resurselor au din nou rolul principal.

Multimedia

Bible 42

Mulți doresc să cunoască biblia și mesajul acesteia. Această enciclopedie vine oarecum în ajutorul acestora.

The Unexplained 43

O astfel de enciclopedie amenință dominația scrierilor de genul Dosarelor X. Motivul: o serie de lucruri ciudate și inexplicabile au fost adunate laolaltă, constituind o veritabilă bibliotecă pentru fanii genului.

Cheat Codes

Cheat Codes 44

Vă obosește, plictisește sau enervează un nivel, un puzzle, un inamic? Atunci, aici veți găsi soluția...

Quicktest

Video Highway Xtreme 46

Plăcile video sunt foarte apreciate de majoritatea gamerilor și utilizatorilor. În cadrul acestui articol puteți afla despre o componentă cu performanțe demne de remarcă.

Voodoo 2 47

Care este consecința firească a apariției plăcilor 3Dfx Voodoo? Apariția a ceea ce se numește „the next generation”: Voodoo 2. Există oare diferențe între cele două componente?

Force FX 48

Jocurile capătă o nouă dimensiune cu ajutorul joystick-urilor capabile de „a trăi”. Câte ceva despre eum poate o componentă influența gradul de realism al jocurilor.

Mail

Întrebările cititorilor 50

Burnout: Drag Racing - Bethesda/Virgin

Simulator auto foarte original. Ce este mai pasionant: să fi atenți la curbe sau să-ți iei zborul datorită vitezei?



Croc: Legend of Gobbos - Fox/EA

Mai pe scurt: Lara Croft cu coadă. Asta e! Ideea e de a creca un rival al Larei în persoana unui crocodil, recomandat celor mici sau celor plini de umor.



Dear Hunter - Wizard Works

De ce să nu poți vâna fără să pleci departe, de fapt chiar pe ecranul monitorului. De ce nu? Încearcă și luați-vă trofeul de vânător. Hm...

Descant: Freespace - Interplay

Acest nou joc din seria Descant arată mai mult ca un simulator în spațiu, la fel cu Wing Commander. Puteți juca o minicampanie cu 3 misiuni. Ce mai așteptați!

Dominion: Storm Over Gift - Ion Storm/Eidos

Într-un viitor îndepărtat 4 rase se luptă pentru controlul unui artifact. Aveți la dispoziție câteva misiuni cu pământeni. Hai Terra!!?



Formula 1 '97 - Psygnosis

Un nou simulator de F1. Ready! Get set! GO!



Grand Prix Legend - Papyrus/Sierra

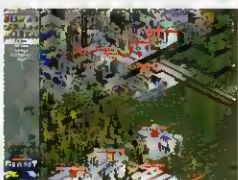
Papyrus, creatorul jocurilor Indy Car și Nascar Racing, vă aduce un nou joc cu mașini. De data aceasta în anii '60.

Hardball 6 - Accolade/EA

A șasea versiune a faimosului joc de baseball de la Accolade. Nu e mai grozav decât Triple Play 99, dar încercați-l.

Industry Giant - I-Magic

Găsește resurse și construiește diferite infrastructuri pentru a le transporta. Vinde-le și fă bani... Pareă seamănă cu Transport Tycoon, nu?



Jazz Jackrabbit 2 - Epic

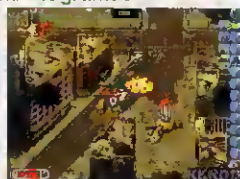
Jazz Jackrabbit a fost doar un joc platformă shareware, dar a devenit legendă. Așadar cu siguranță sunt destui gameri care vor să joace urmarea ... în care apare și micul lui prieten Spaz.

Judge Dredd Pinball - Pin-ball Games

Ți-au lipsit jocurile pinball? Atunci savurează acest pinball inspirat din Judge Dredd.

KKND Krossfire - Beam/Infogrames

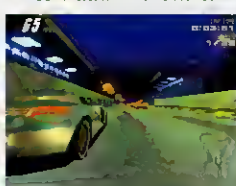
O altă urmare, o strategie real-time cu grafică mai bună, unițiți noi și o nouă tabără - Serie 9 Robots. Dacă ți-a plăcut originalul o să-ți placă și continuarea asta.



Liberation Day - I-Magic

Strategie turn-based, în care te lupti cu extraterestrii nemiloși. O urmare a faimosului Fallen Haven.

Motorhead - Gremlin



Nu-ți place realitatea? Îți plac simulatoarele nu prea complicate, așa ca POD? Ei bine Motorhead a fost făcut pentru tine. Arată excelent! Primul joc cu 50 (wow!!) de frame pe secundă.

Outwars - Microsoft

Vă amintiți de Terra Nova? Outwars nu diferă prea mult, la-ți costumul de luptă, armele mortale și killerește toți extraterestrii!

Seven kingdoms Ancient Adversaries - I-Magic

Versiune nouă de strategie real-time care vă oferă 3 națiuni, 15 scenarii, teren în timp de iarnă, noi arme și alte îmbunătățiri. Să vedem dacă vă place.

Terra Victus - Ripcord

Faci parte dintre rebeli, care se luptă împotriva legilor dictatoriale de pe un Pământ ce a suferit imense catastrofe. Strategie real-time non-C&C.



World Cup 98 - EA Sports

La două luni de la lansarea FIFA 98, EA Sports vă aduce un nou joc de fotbal. Acesta este despre Cupa Mondială din Franța. Puteți juca două reprize de 2 minute cu Anglia vs. Brazilia.

XCOM: Interceptor - Microprosa

Noi UFO-uri, noi lupte, noi arme - încă clasic R&D, dar de data asta în spațiu.



Unplayable:

Might & Magic 6 - NWC/Ubisoft

Acesta este un film intro al jocului care ne-a uimit pe toți. Datorită spațiului limitat de pe CD am inclus doar versiunea low-res, dar încă puteți simți atmosfera...

Shareware:

ACDsee 2.3

Un viewer de imagini foarte rapid, compatibil mai cu toate formatele grafice.

Dos Navigator 1.5.2

Aproape exact după un an apare noua versiune a bine-cunoscutului Dos Navigator. Dar corectează doar două bug-uri.

FAR 1.51

Program de gestionare a programelor sub W95 foarte bun. Suportă nume lungi de fișier.

Paint Shop Pro 5.0

Program de grafică, similar cu Adobe Photoshop, o nouă versiune.

WinRAR 2.03

O versiune nouă a programului.

VirusScan 3.1.6

Ti-e frică de viruși? Instalează VirusScan!

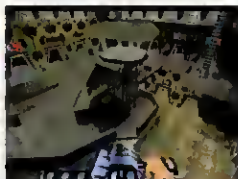
WinAmp 1.9

Cel mai tare player de MP3-uri din lume!

Hothosts:

Daikatana

Din articolul nostru știți despre armele, povestea, monștrii din Daikatana. Uitați-vă la pozele acestea noi și cool.



Duke Nukem Forever

Acastă continuare, de mult așteptată, este învăluită în mister și foarte puține se știu. Știm că folosește același engine ca Quake II și că vă așteaptă glume noi din partea lui Duke.

Fallout 2

Nimic nou despre Fallout 2. Dar ar trebui să fie mai bun decât originalul! Noi arme, personaje, locuri, vei conduce și mașini în căutarea modului de putere asupra grădinii din Eden.

Heavy Gear 2

Un nou joc din seria mech, de la Activision, va folosi un engine nou pentru grafică mai bună, pentru efecte meteorologice. Acțiune în și în afara clădirilor, teren foto-realistic.



Railroad Tycoon II

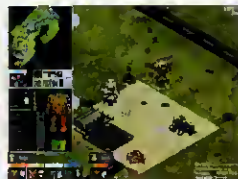
Continuarea jocului clasic, cu o simulare de strategie economică mai complexă. Veți avea zeci de noi mărfuri și modele noi de trenuri. Suportă rețea. Grafică îmbunătățită la 1024x768

Prince of Persia 3D

Noile aventuri Prince of Persia sunt bazate pe un engine care permite crearea unui mediu complet 3D. Animații noi ale personajului principal și a altor personaje, noi capeane și o interfață

MechCommander

În acest episod Battletech va trebui să recucerii planeta Port Arthur, dominată de clanul Smoke Jaguar. Strategie clasică real-time, dar ai roboți la care poți face upgrade-uri.



Warhammer: Chaos Gate

În noul joc Warhammer vei controla 12 Ultrasubmarine, fiecare cu armele lui, cu posibilitatea de a controla și tancuri (suport network prezent).

Force Commander

Noul joc StarWars va fi o strategie real-time. Vei alege dintre rebeli și Imperiu, luptă cu Y-wing-uri, TIE Bomber-e sau AT-AT Walker-e în zone polare și de deșert. Grafică superbă însoțită de o varietate de view-uri.

Themes:

Atomic Bomberman

Carmageddon

Dark Omen

Die by the Sword

Temă bazată pe jocul Die by the Sword. Această versiune diferă prin icon-uri și cursoare de mouse.

Gabriel Knight

Jedi Knight

Updates:

BattleZone v1.01

Die by the Sword Incompatible

Versions

Flight Unlimited II v1.04

Flying Corps v1.11y (Voodoo2)

Hardball 6 v6.01

Hexen 2 Portal of Praevus v1.12a

Lords of Magic v2.0 to v2.02

M1 Tank Platoon II v1.1

Red Baron 2 v1.05

StarCraft v1.01

Triple Play 99 Patch 1

Worms 2 v1.15

FLASH NEWS

[illegible][illegible]

Table 2. Adverse effects on growth and health of rainbow trout in a recirculating system. No. 2, Spring Station, Sullivan County, New York, 1984-1985. 1/1 M/L = 1 fish in 1 m³ of water.

WLS '98 – Eidos

„Ceea ce contează la WLS 98 (World League Soccer) este că nu impune gamer-ului restricții de nici un fel. Acesta este un joc care pur și simplu reflectă modul de formare al unei echipe adevărate.

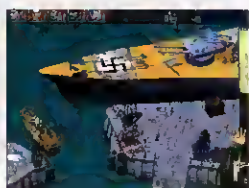


Calcularea atentă a metodei defensive, situațiile spectaculoase și dinamismul întregului joc, fac din fotbal o artă. Iată ce vrea WLS să supradă și să reprezinte cât mai bine." Acestea sunt cuvintele lui Rob Palfreman producătorul jocului WLS, ultimul joc de la Eidos de care producătorii sunt absolut mândri. Pe an-

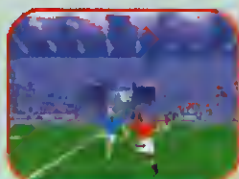


Commandos – Behind Enemy Lines – Eidos

În timpul celui de-al doilea război mondial, cele mai teribile și importante lupte au fost duse de diferite unități speciale. Fiind comandantul unei astfel de unități speciale trebuie să rezolvi o serie de 24 de misiuni, în care iadul este la el acasă. Al-ul, care, după cum spun producătorii, este elaborat după un model ultra-nou și ultra-s sofisticat va fi capabil să creeze situații imposibile, astfel încât să vă facă viața de gamer ceva mai amară.



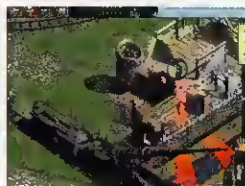
sambtu, jocul a fost conceput sã conținã peste 190 de echipe din 10 ligi diferite, acestea din urmã fiind situate în cele mai importante ȃri, unde fotbalul joacã un rol important. În ceea ce privește grafica, jocul a fost dotat cu un engine deosebit care permite rularea fluidã a animațiilor cu o vitezã de cel puțin 30 de cadre pe secundã. WLS folosește un nou sistem scheletal care permite folosirea unei cantitãți mari de animații. În plus, datoriti acestui sistem se pot crea și jucãtori la o rezoluție mai mare. Jocul în sine dispune



de o deservire bine pusă la punct, care permite gamerului să folosească jocul ușor și fără nici un fel de probleme. Bineînțeles că jocul va fi însoțit de comentariul îndrăcit al unor prezentatori de prestigiu în Anglia. Peter Brackley & Ray Wilkins vor fi cei care vor avea grijă să țină gameții în perme-



neni suspans. Nu lipsesc nici umbrele real-time și efectele speciale, care promit a fi foarte bine realizate. Pentru fanii jocurilor sport, acesta va fi probabil un joc de referință. FIFA 98 de la EA va căpăta astfel concurenți serioși. Mai ales că WLS va permite și rularea în rețea!



Commandos este un real-time wargame, care, cel puțin în această fază, promite mult din toate punctele de vedere. Măcar în ceea ce privește grafica nu avem nimic ce reproșa! Toate elementele sunt superproiectate și amănunțite. Oricum, așa privește producătorii problema! Gamerul va putea controla simultan până la șase unități, fiecare dintre acestea putând avea abilități și putere de foc diferită. Engine-ul grafic va permite afișarea unui grafic 3D deosebit, în total fiind prezente peste 350 de unități militare, vehicule, obiecte și arme din era celui



FLASH NEWS

Interactivă de mare Serga

La sfârșitul lunii iulie, pe piața de la noi în țară, va apărea primul joc de baseball pentru Sony PlayStation. Acesta, intitulat *Mike Piazza's Strike Zone*, este în primul rând foarte bine realizat din punct de vedere grafic. Și așa cum ne-au obișnuit producătorii de la GT, interfața este deosebit de atrăgătoare și ușor de folosit. Chiar dacă GT are mai puțină experiență pe tărâmul jocurilor sport, acest lucru nu înseamnă că Mike Piazza's nu va fi un produs care să poată concura cu orice alt joc de acest gen. Numărul echipelor existente este același ca cel din campionatul american. În timpul rularii se poate opta între un mod arcade și unul de simulare a acțiunii de pe teren. Și cum puțină teorie nu strică nimănui, GT Interactive s-a gândit să implementeze și opțiuni care permit desfășurarea a diferite tranzații între echipe. Iar tranzațiile sunt încheiate bineînțeles de agenți pe care trebuie să-i plătești și să le satisfaci unele pofte „minore”.

Cei care nu sunt mulțumiți de echipele existente își pot realiza propriul team, care poate fi

Zebră la

Cel mai nou joc pentru N64 s-a născut acum, la sfârșitul lunii iulie, în atelierul „Lion” din Ginevra. Acesta este intitulat *Mission Force: Cyberstorm*. Pentru cei care nu știu încă, acesta era o strategie în timp real în care distrugerea în masă era

Proiectare în glorie

Alături de dezvoltarea tehnologică a industriei, în ultimii ani s-a dezvoltat și industria de proiectare. În acest sens, proiectarea de construcții este o activitate foarte importantă. Proiectarea de construcții este o activitate foarte importantă. Proiectarea de construcții este o activitate foarte importantă.

Mike Piazza's Strike Zone – GT Interactive

OK, tocmai citiți despre primul joc de baseball pentru N64. Și cum un joc pentru N64 nu poate dezamăgi, Mike Piazza's este în primul rând foarte bine realizat din punct de vedere grafic. Și așa cum ne-au obișnuit producătorii de la GT, interfața este deosebit de atrăgătoare și ușor de folosit. Chiar dacă GT are mai puțină experiență pe tărâmul jocurilor sport, acest lucru nu înseamnă că Mike Piazza's nu va fi un produs care să poată concura cu orice alt joc de acest gen. Numărul echipelor existente este același ca cel din campionatul american. În timpul rularii se poate opta între un mod arcade și unul de simulare a acțiunii de pe teren. Și cum puțină teorie nu strică nimănui, GT Interactive s-a gândit să implementeze și opțiuni care permit desfășurarea a diferite tranzații între echipe. Iar tranzațiile sunt încheiate bineînțeles de agenți pe care trebuie să-i plătești și să le satisfaci unele pofte „minore”.

Cei care nu sunt mulțumiți de echipele existente își pot realiza propriul team, care poate fi

Cyberstorm 2: Corporate Wars – Sierra

Sierra a anunțat pentru iunie 1998 un remake al mult criticatului joc *Mission Force: Cyberstorm*. Pentru cei care nu știu încă, acesta era o strategie în timp real în care distrugerea în masă era

compus din cei mai buni jucători existenți, atât virtual cât și în realitate. În plus, un editor special vă permite realizarea unui atlet cum nu a mai existat altul – cel puțin așa se spune în press release. Și cum destul nu-i niciodată suficient de mult, jocul va include și o serie de power-up-uri care vă vor permite realizarea unor lovituri de excepție sau diferitele caractere din joc pur și simplu vor zburda cu viteza sunetului pe teren. Pentru cei cărora le place să joace mai curând realist decât fantezist, GT s-a gândit la realizarea unor opțiuni precum alegerea gradului de dificultate a jocului în funcție de tipul de



teren (noroiu, uscat etc.), condițiile meteo etc. Și nu în ultimul rând se va permite vizionarea statisticilor ultimului sezon, acestea fiind împărțite în mai mult de 50 de categorii. Fiind primul joc de baseball pentru console, trebuie să spun că sunt oarecum impresionat de arsenalul cu care acesta va fi lansat în această primăvară.



tot ceea ce conta. În anul 3569, în sistemul Typhoeus se descoperă o gaură de vierme care permite umanității să se extindă masiv. Opt corporații duc o luptă pe viață și pe moarte pentru a reuși să obțină controlul porții spre celelalte sisteme solare. Fiind conducătorul unei astfel

de corporații trebuie să duci diferite campanii pentru a putea izbândi în cele din urmă. Diferitele vehicule, în număr de 27, vor putea fi dotate cu peste 300 de arme și accesorii. La fel ca și în ultimile apariții de acest gen, vor exista posibilități de a face unitățile invizibile și, bineînțeles, de a le putea dota cu arme cu putere de foc mare. Un generator de misiuni, dezvoltat de către cei de la Dynamix (producătorul *Cyberstorm*-ului) după un model complet nou, va permite crearea precum și a unor unități inamice care, cu siguranță, nu vor fi prea ușor de înfruntat. Prin rețea se vor putea conecta maxim 8 utilizatori. Fiecare dintre aceștia va prelua conducerea unei corporații și, la fel ca în toate jocurile din ultima generație, va dispune de avantaje și dezavantaje teritoriale și financiare. Și nu uitați... în final nu poate fi decât un învingător!



Primul board la 100 MHz în test

În 15 aprilie, Intel a prezentat oficial cel mai nou chipset 440BX. Board-urile BX vin să înlocuiască predecesoarele plăci LX și lucrează în mod standard la o frecvență de 100 MHz. Ele reprezintă baza pentru procesoarele rapide, cu o frecvență de minim 350 MHz. CHIP Test Center International a analizat atât board-uri și procesoare separat cât și sisteme complete, lăsat câteva rezultate:

Una dintre primele plăci cu chipset 440BX ajunsă în laborator a fost Elitegroup P6BX-A+. Frecvența de bus externă de 100 MHz promite în primul rând o sporire a ratei de transfer a memoriei de lucru față de board-urile LX. Pentru măsurători s-a



utilizat un procesor Pentium II 300 MHz, care a lucrat inițial cu o frecvență externă a bus-ului de 66 MHz, apoi de 100 MHz. Prin intermediul SDRAM-urilor adecvate (8 nanosecunde), rata de transfer a memoriei de lucru a crescut de la 98,9 la 113,1 MB pe secundă, deci cu aproximativ formate în același timp. Pentru o prelucrare rapidă pot fi definite și macro-uri. Astfel, este posibil să se introducă adresa proprie prin intermediul comenzii vocale: *Introdu adresa mea!*.

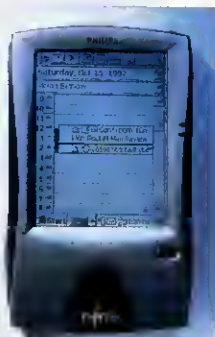
Până la 140 de cuvinte pe minut pot fi dictate cu *Voice Xpress* direct într-o aplicație Windows. Și formatarea textelor poate fi realizată prin comenzi vocale.

Preț (cca): 100 USD
Informații: L & H, 1780 Wemmel/Belgia
Tel. (0032) 24 56 05 00

15%. Comparând donă sisteme complete, cu celelalte componente identice (din nou cu un procesor Pentium II 300), rata ridicată de transfer a datelor între CPU și memoria de lucru nu a adus avantaje considerabile. Performanța determinată a crescut cu

doar 1,5%.

Și totuși, acest board-ul Elitegroup versiona 1.0 cu un BIOS Award, versiune beta a funcționat impecabil, în ciuda lipiturilor manuale de sămă, și aceasta chiar și cu un Pentium II 400. Conform declarațiilor producătorilor, prețul end-user va fi în jur de 350 DM.



Philips PC de buzunar

Sub denumirea de *Nino 300*, Philips va lansa în această vară un palmtop care va lucra cu Windows CE. Aparatul va cântări 200 de grame, iar display-ul touchscreen are o rezoluție de 320x240 de pixeli cu 16 trepte de gri și o iluminare de fundal. Datorită dimensiunilor sale reduse (18,5 cm x 8,5 cm x 2 cm), el încapă cu siguranță în buzunar. Sunt oferite funcțiile CE precum Pocket- Outlook, recunoaștere vocală, agendă și calculator.

Informații suplimentare: Philips Consumer Electronics

<http://www.philips.com>

Voice Xpress Dictare în loc de tastare

Cu ajutorul software-ului de recunoașterea vocii *Voice Xpress* de la Lemout și Hauspie, textele pot fi introduse și



Prezentare virtuală de modă

Noua colecție nu va mai îmbrăca trupurile filiforme ale manechinelor. Un singur model din carne (pardon, piele) și oase împodobit cu puncte de măsurare apare în fața camerei de luat vederi, și pe monitor defilează animațiile computerizate ale creatorului de modă Thierry

Panasonic DVD-Player L10

Cu un design deosebit de



atrăgător se înfățișează player-ul DVD cu un display de 5,8". Durata de funcționare a acumulatorului este de 135 de minute – suficient pentru a viziona un film artistic. Aparatul poate fi conectat și la televizor. În iulie va apărea pe piață și o nouă versiune, fără display, *DVD-P10*, la un preț de 1600 DM. Informații suplimentare: www.panasonic.com

FLASH NEWS

Un nou Java

Sunt J2M și J2ME, două sisteme de operare pentru Java. Acestea nu fi doar un mijloc de comunicare, ci și un mijloc de calcul. J2M este un sistem de calcul pentru J2ME este un sistem de calcul pentru J2ME este un sistem de calcul.

Proiecte de calcul

Un proiect de calcul pentru J2M este un sistem de calcul pentru J2ME este un sistem de calcul pentru J2ME este un sistem de calcul.

Fluente vocale

Un proiect de calcul pentru J2M este un sistem de calcul pentru J2ME este un sistem de calcul pentru J2ME este un sistem de calcul.

PC+TV

Un proiect de calcul pentru J2M este un sistem de calcul pentru J2ME este un sistem de calcul pentru J2ME este un sistem de calcul.

Panasonic camera

Un proiect de calcul pentru J2M este un sistem de calcul pentru J2ME este un sistem de calcul pentru J2ME este un sistem de calcul.

Anarchy

Se prea poate ca reputația firmei **Microsoft** în ceea ce privește jocurile să nu fie prea strălucită, dar vântul schimbării a început să bată și în această direcție. De data aceasta, gigantica firmă s-a hotărât să distribuie un titlu ce sună promițător.

Anarchy, produs de Terratools (Germania), este un titlu ce ar putea să se înscrie în istoria jocurilor pentru PC. Am stat de vorbă cu echipa germană pentru a afla câteva detalii...

La insistențele mele întrebări a răspuns întreaga echipă (pe rând, evident).

Level: Ce-ați putea să-mi spuneți despre Terratools, despre jocurile pe care le-ați produs până în prezent?

Terratools: TERRATOOLS a fost fondată în 1993 de Ulrich Weinberg, specialist în animații 3D. TERRATOOLS are în obiectiv producerea unor jocuri 3D, interfețe 3D interactive și televizoare virtuale. *Anarchy* este primul joc al nostru.

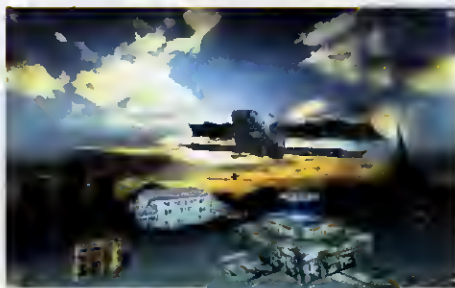
Level: S-ar putea să fie doar o impresie greșită, dar în general publicul preferă existența unor genuri separate, cum ar fi simulatoare, acțiune 3D, arcade etc.. *Anarchy* însă combină strategia cu acțiunea. Credeți că va fi bine cotat pe piață?

Terratools: *Anarchy* poate fi categorisit ca aparținând genului



Action-Strategy. Cu alte cuvinte, poate fi jucat, separat, atât ca joc de strategie cât și ca acțiune game. Însă cel mai eficient și mai plăcut mod de a-l juca este 60% Acțiune și 40% Strategie (opinie personală...). Motivul acestei combinații a genurilor este dezvoltarea naturală cauzată de complexitatea noii generații de jocuri 3D, la care s-a ajuns datorită îmbunătățirii hardware-ului (plăci 3DFx, PC-uri mai rapide). Am văzut deja cel puțin patru jocuri de acest tip la E3 (cum ar fi Uprising, produs de Cyclone Studios).

Nu am început lucrul la *Anarchy* având în gând fraze de tipul „hei, hai să facem un joc de combinație între C&C și Quake”, ci



▲ Un apus impresionant ca acesta scuză toate problemele de grafică...

„hei, vrem să jucăm un joc cu tancuri și elicoptere, în care utilizatorul poate da ordine tuturor unităților și le poate controla personal pe fiecare în parte, un joc în care TOTUL poate fi distrus...”.

Level: Ne-ați putea spune ceva despre scenariul jocului, obiectivele lui și despre ce credeți că este nou sau inovativ în ceea ce privește jucabilitatea?

Terratools: Am „aruncat” jucătorul într-un mediu 3D ostil și necunoscut. Va trebui să treacă de fiecare nivel în „stare de

◀ Jungla meniurilor din Anarchy...



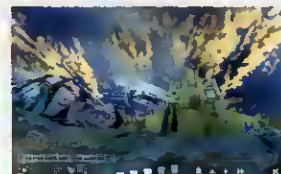
▶ În joc există o mare varietate de vehicule. Tancurile sunt doar începutul.

funcționare”. Pentru a-l ajuta, îi oferim ceea ce se numește „host station”, bine întărită și foarte puternică, care are abilitatea de a crea avioane, tancuri, elicoptere, artilerie antiaeriană, jeep-uri kamikaze, centrale energetice, stații radar, toate controlate fie de AI, fie de jucător însuși. Cu ajutorul acestei armate de vehicule, jucătorul încearcă să captureze alte centrale (pentru a-și mări stocul de energie), a unor tehnologii noi și, în fine, spulberarea forțelor inamice din zonă (care cu siguranță nu vor sta în expectativă).

◀ Grafica nu este nici pe departe atât de bună pe cât am sperat.



▶ Există cumva o asemănare cu Comanche 3?



În ceea ce privește elementele „noi și inovative”, iată câteva exemple:

- posibilitatea de a controla fiecare vehicul în parte (opțiunea apare și în Battlezone);
 - jucătorul va putea folosi vehicule pe parcursul mai multor nivele (lucru foarte important, pentru că vor câștiga experiență și vor deveni mai eficiente);
 - orice poate fi distrus; dacă aveți răbdare puteți „aplatiza” un nivel întreg;
 - jocul este non-linear, adică utilizatorul se poate întoarce în nivele deja parcurse, unde poate lăsa vehicule pentru a le folosi mai târziu în alte nivele;
 - dacă un nivel este prea dificil, jucătorul îl poate ocoli pentru a încerca altul, ca apoi să se întoarcă și să-l termine (când are mai multe tech upgrade-uri, de exemplu);
 - o fereastră de afișare ierarhică a escadroanelor (Squadron Lister aka Finder), care ajută la găsirea rapidă a unui anume escadron (când căutați în funcție de tipul armii, de exemplu) și permite regruparea trupelor prin „drag'n'drop”;
 - experiența unei lupte printre 50-100 de vehicule este ceva ce nu am mai întâlnit până acum în nici un joc;
 - sound 3D, aproape fiecare „obiect” din joc are sunete caracteristice;
 - waypoint-uri multiple;
 - feresire care pot fi mutate și redimensionate și care pot fi suprapuse vederii 3D.
- Level:** Care a fost sursa de inspirație pentru acest joc?
- Terratools:** Probabil că sună ciudat, dar principala noastră sursă de inspirație a fost firma britanică de software (pe atunci necunoscută) care a produs Populous. Când am



început lucrul la *Anarchy*, la câțiva ani după aceea (dar înainte de C&C), știam că planurile noastre vizază un asemenea joc.

Level: Ați putea să-mi explicați cu exactitate ce rol are terenul în elaborarea tacticii de luptă? De exemplu, poate fi folosit pentru a masca anumite operațiuni? Desigur, regulile câmpului vizual ar trebui respectate cu strictețe ca acest lucru să fie posibil. Ați fost nevoiți să dezvoltați partea de LOS (Line Of Sight) a jocului?

Terratools: Structura terenului ocupă un rol extrem de important în design-ul fiecărui nivel, deoarece dă specificul nivelului respectiv. Alitudinea terenului poate atinge aproape orice valoare în înălțime și adâncime. Fiecare tip de peisaj necesită o anumită abordare strategică. Astfel, într-un nivel cu teren accidentat (mulți munți) este dificil să miști un tanc. Pentru a ajunge într-o vale cu tancul este nevoie să fie parcurse alte văi adiacente. O altă posibilitate constă în folosirea aeroplanelor sau, pentru munții de înălțime medie, a elicopterelor. Dar o asemenea manevră este costisitoare, iar unitățile aeriene sunt mai vulnerabile. Există nivele

concepute ca adevărate labirinturi de munți și văi.

Fiecare vehicul are propria lui rază de detecție radar, care este în general destul de redusă (în jur de 300 de metri). Totuși, poate fi mărită pentru „host station” și pentru vehiculele radar. LOS nu este obstrucționată de clădiri și munți pe harta 2D, dar, având în vedere faptul că vehiculele se mișcă într-un complicit mediu poligonal 3D, am putea spune că terenul joacă un rol foarte important atât în alegerea tipurilor de unități pentru o anumită misiune cât și în lupta propriu-zisă.

Level: Clădirile pot fi parțial distruse pentru a altera câmpul vizual? Pot fi folosite ca arme (adică pentru distrugerea tancurilor cu ajutorul zădăririi în cădere liberă)?

▲ **Tactica perforată:** păstrarea inițiativei în teritoriul inamic.

▲ **Survolând în liniște** ruinele cetății, într-o minunată seară postapocaliptică.

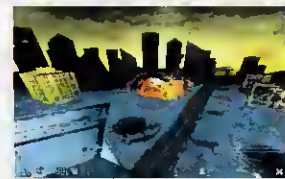
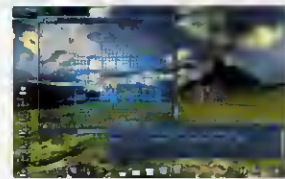
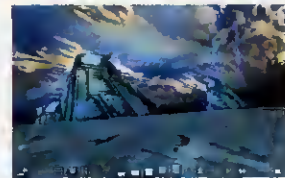
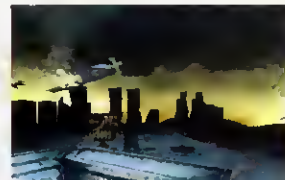
▲ **Acceleratoarele 3D** sunt în mare vogă. Un joc cu asemenea efecte are cu siguranță nevoie de o astfel de placă.

▲ **Noua versiune de NT:** Windows Anarchy.

▲ **Cubismul și-l-a găsit** o nouă aplicație: jocurile pe calculator...

▲ **Grafica colțuroasă** a rămas principala problemă a jocurilor sfârșitului de mileniu.

▲ **Luptele aeriene** sunt destul de palpitante, dar exploziile sunt pur și simplu jenante...



Terratools: Clădirile pot fi distruse parțial, dar afectează câmpul vizual doar în mediul 3D. Astfel, sistemul de selectare a țintelor trebuie să țină seama de clădiri, iar unitățile se pot feri de focul inamic ascunzându-se după ele. Resturile unei clădiri nu afectează unitățile, dar șocul unei explozii poate crea modificări ale traseului urmat de un vehicul, influențându-i astfel abilitatea de a lua ceva în colimator. Totodată există și amplasamente pentru artilerie (flak stations), de unde proiectilele antiaeriene și ale tunurilor antitanc vor alerga în întâmpinarea inamicilor.

Level: Având în vedere că în joc apar mai mult de 40 de vehicule, poate jucătorul să controleze oricare din aceste unități din interior? Sunt respectate legile fizicii și ale aerodinamicii?

Terratools: Da, fiecare vehicul poate fi controlat manual, oferind senzații diferite față de celelalte. Astfel, un elicopter greu este cu totul diferit comparativ cu unul ușor, un bombardier zboară altfel decât un jet etc.

Am avut grijă să implementăm proprietăți fizice astfel încât jocul să fie atractiv și plăcut. Fiecare vehicul este supus forței gravitaționale, precum și altor forțe alcătuite și impulsuri (cauzate de exemplu de coliziuni sau de impactul proiectilelor). Toate acestea, alături de reacția AI-ului, dau senzația de „real” și de „plin de viață”. Avem la dispoziție aproximativ 50 de parametri care pot fi folosiți pentru modelarea comportamentului fiecărui vehicul, așa că există destule posibilități de a conferi fiecărei unități caracteristici proprii.



Totuși *Anarchy* nu este un flight-sim tipic, complicat și dificil de manevrat. Am decis de foarte devreme să simplificăm modul în care sunt conduse vehiculele când acestea sunt controlate de jucător.

Level: Ce tip de strategie este aplicat? Este ceva de genul „unul la unul”?

Terratools: În principiu, este „fiecare pe fiecare”. Sunt cinci rase inamice distincte, din care două sunt extraterestre. Situația se schimbă, firește, de la nivel la nivel; există nivele în care toate rasele luptă una împotriva celorlalte.

Level: Deoarece este vorba de o combinație a genurilor, există vreo modalitate de schimbare a modului de joc, de la acțiune la strategie?

Terratools: Partea de strategie este reprezentată de o hartă 2D semitransparentă care poate fi deschisă după bunul plac al jucătorului. Această hartă permite localizarea inamicilor în timp ce conduceți un tanc, de exemplu. Harta prezintă posibilitatea de a fi centrată pe poziția curentă a vehiculului condus.

Am dorit să evităm schimbarea dintr-o modalitate de joc în alta deoarece nu am vrut să-l obligăm pe

utilizator să părăsească mediul 3D pentru a-și pune la punct tactica de luptă. Credem că ne-am descurcat destul de bine la capitolul acesta.

Level: Este nevoie de o gestionare a resurselor?

Terratools: Întotdeauna trebuie avut în vedere nivelul energiei disponibile. În joc există subsisteme independente (pentru crearea de vehicule și clădiri și pentru teleportarea „host station”-ului pe o nouă poziție) care trebuie să fie supravegheate separat.

Level: Cât de multă atenție a fost acordată AI-ului?

Terratools: S-a muncit mult la înzestrarea vehiculelor cu un comportament inteligent, când nu sunt controlate de jucător. În timpul jocului fiecare unitate poate fi trecută de la stadiul în care nu reacționează la nici un stimul

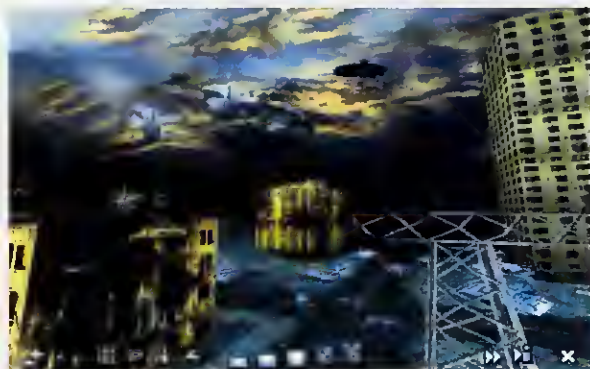


▲ Cei 8 care au impresionat Microsoft-ul.

exterior, urmărind cu încăpățănare waypoint-urile deja setate, până la cel în care acționează pe cont propriu și caută inamicii pentru a-i distruge.

De fapt, cea mai mare parte a eforturilor a fost canalizată spre crearea diferitelor niveluri de inteligență. Pe lângă AI-ul global al „host station”-ului, s-a acordat multă atenție organizării unităților în escadrile și căutării unei anumite rute de deplasare în mediul 3D.

Mike



▲ Aglomerație mare pe străzile citadelei. De ROȘU-GALBEN-VERDE a auzit cineva?

Nota LEVEL

Producător: Terratools
Distribuitor: Microsoft
Hardware: Pentium 100, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

Riot

După *Quake*, *Hexen*, *Doom* și alte asemenea jocuri aparținând genului 1st person, probabil v-ați gândit că a venit timpul pentru o schimbare. *Monolith Productions* a făcut următorul pas. Noua producție este distribuită de *Microsoft*, care s-a decis să intre și pe piața jocurilor de acțiune cu acest așa-zis *Quake* braker.

Monolith și-a început existența cu 2 ani în urmă. Dintre titlurile apărute până acum se remarcă *Blood* (însoțit la scurt timp de *Blood Plasma Pack*) și *Captain Claw*. De asemenea au existat și proiecte pentru *Microsoft* și pentru alte companii producătoare de jocuri. Momentan, *Monolith Productions* are 60 de angajați, dintre care 50 sunt direct implicați în crearea de jocuri. Acum lucrează la patru jocuri: *Riot* (conceput pentru *DirectEngine* și distribuit de *Microsoft*), *Blood II* (tot pentru *DirectEngine*, dar distribuit de *GT Interactive*), *Dungeon Warriors* (un joc finanțat și distribuit de *Monolith Productions* însăși), *Drædon: A Warrior's Tale* (3rd person adventure game de tipul celor pentru consolă care folosește tot *DirectEngine*).

Jocul cererii și ofertei

În decursul următoarelor 6 luni vor apărea foarte multe clone de *Quake*, ceea ce ar putea determina pe mulți să creadă că piața este saturată. Și totuși 1st person-urile au reușit să depășească toate celelalte genuri din cele mai multe puncte de

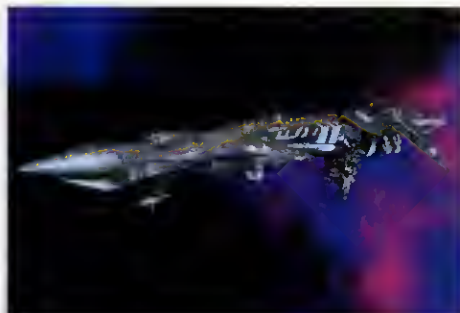
vedere. Acest tip de joc poate fi comparat cu filmele cu buget foarte mare: ambele costă foarte mult, dar au potențialul cel mai mare în ceea ce privește vânzările.

Dacă analizăm genul din perspectiva jocului multiplayer, *Quake* a creat un standard relativ la care vor



fi apreciate toate jocurile din următorii ani. *Quake II* este singurul capabil să ridice aspectele multiplayer la un nou nivel, ceea ce va duce la apariția unei competiții acerbice în ceea ce privește tehnologia folosită. Acesta este unul din motivele pentru care *Monolith Productions* a dezvoltat *DirectEngine*-ul, pentru a putea concura cu cei mai puternici producători.

Un lucru este clar: genul de 3D shooter (sau 1st person) evoluează.



▲ Ce firepower are jucăria asta? Cum? Poate rade o planetă în 20 de minute?

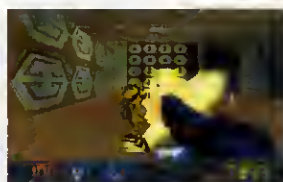
Aparițiile recente (cum ar fi *Golden Eye* pe N64) au arătat faptul că un asemenea joc nu este doar o simplă trecere printr-un nivel, acompaniată de eliminarea tuturor inamicilor. Povestea jocului, puzzle-urile și deciziile care trebuie luate joacă un rol foarte important.

Riot va beneficia cu siguranță de unele dintre aceste aspecte de gameplay. Mai mult decât un simplu scenariu de tip „găsește cheia și ieșirea din nivel”, *Riot* se bazează pe atingerea scopurilor propuse cu ajutorul unei anumite strategii, un joc în care acțiunea are consecințe. De exemplu, se poate trece fulgerător prin tot jocul fără a lua în seamă informația oferită, dar astfel se pierde mult din farmec, iar îndeplinirea misiunilor este cu mult mai dificilă.

Una dintre problemele cele mai neplăcute constă în cerințele de sistem. Configurația minimă necesară

◀ Coridoare tăcute, în care se aude doar zumbetul generatoarelor. Feeling-ul este de nedescris...

Gloanțele mele împotriva tablei tale. OK?



pentru *Riot* este *Pentium 133Mhz* cu *24MB* Ram. Desigur, este preferabilă o placă *3Dfx*, acompaniată de *P200Mhz* și de *32MB*. Și totuși, versiunea pentru *3Dfx* și cea pentru *Direct3D* nu vor fi foarte diferite (pe un calculator puternic...). Cu siguranță că prima va beneficia de efecte grafice suplimentare, dar cea de-a doua nu va fi cu mult mai prejos.

Punct și de la capăt

În *Riot* eroul principal este *Sanjuro*, locotenent în cadrul *UCASF* (*United Corporate Authority Secu-*

▲ IT'S NOW SAFE TO TURN OFF YOUR COMPUTER.



◀ Alone in the dark...

rity Force), căruia i se acordă marea onoare de a asasina liderul rebelilor dintr-o colonie mică de pe îndepărtata planetă Cronus. Nu cu mult timp în urmă, colonia respectivă fusese controlată de UCA și avea un statut special, deoarece doar pe Cronus se găsește un material organic capabil să genereze cantități enorme de energie. Probabil, aceasta este cauza rebeliunii. Succesul sau eșecul lui Sanjuro va afecta întreaga umanitate.

În timpul jocului vă aflați la bordul unui robot înalt de 10 metri, capabil să se transforme. Jocul este inspirat din seriale de desene animate cu nume sonore: Padabor, Macross Plus, Venus Wars, Ghost in the Shell etc. Pe lângă imensitatea amintită, jucătorul are și posibilitatea de a colinda per pedes plaiurile virtuale, având la dispoziție un arsenal complet separat.

De-a lungul jocului vă veți întâlni cu diferite personaje din cadrul UCASF care vă vor ajuta pentru îndeplinirea misiunilor. Va trebui să adunați informații și dovezi cercetând cu atenție împrejurimile, ceea ce înseamnă că posesia unei inteligențe strălucite poate fi de un real folos. Dar nici partea de „killing, destroying, burning, crushing, murdering” nu a fost neglijată.

Jocul cu ale sale insondabilele profunzimi

Jucătorul se va bucura de spectacolul sângeros al distrugerii

▲ Azi este înnoțat. Va ploua cu cireșulele robotului din față...

întreba cum se poate distruge un robot de 10 metri când jucătorul se bucură doar de abilitățile unui simplu soldat pedestru. Tot ce se știe este că mediul înconjurător are un rol foarte important. Cei de la Monolith promit și câteva surprize plăcute, dar nimic mai mult...

Mike Dussault și Brad Pendleton (specialiști în Direct3D) au împins limitele tehnice la un nou nivel, creând efecte vizuale cu adevărat impresionant. Au fost multe probleme la partea de programare pentru introducerea unor elemente cum ar fi umbrele, efectele realiste de lumină și iluminarea dinamică, dar efortul a meritat din plin.

A fost acordată multă atenție realizării entităților din joc (personaje, roboți etc.) Modelul arată atât de bine încât se preconizează că mulți vor juca Riot folosind perspectiva „chase” pentru a putea admira animația soldatului/robotului. Pentru a da impresia de realism a fost folosit un sistem de captură a mișcării.

Fiecare nivel are dimensiuni impresionante (de 2-3 ori mai mari decât nivelele din Quake). Există 18

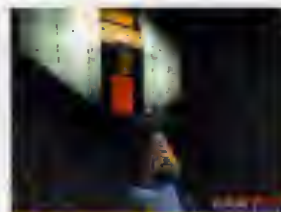


◀ Cu sau fără 3DFx, mechiul din față va face tot posibilul să treacă în neființă.

„severne”, fiecare cu 1-3 nivele distincte. Numărul total de nivele este 34, plus câteva nivele secrete. Există 25 de tipuri de înamici și seturi de texturi care diferă de la un nivel la altul. Datorită metodei folosite pentru aplicarea texturilor au putut fi realizate elemente extrem de detaliate cum ar fi fețele personajelor.

The End

Povestea se bazează pe un număr mic de personaje. Adevărul este că, oricât de interesantă ar fi acțiunea, personajele implicate sunt foarte importante. Deciziile jucătorului cu privire la personaje afectează modul în care evoluează jocul. La un moment dat, jucătorul trebuie să aleagă între un prieten din copilărie, care îi cere să îl urmeze, și datoria față de UCA. Din această cauză, Riot are finalități



◀ În lumina reflectoarelor, un minunat număr de dans pe muzică de laser blaster.

multiple. Lucrul la Riot a fost început cu un an și jumătate în urmă, când Quake era încă „in development”. Apoi au început discuțiile cu Microsoft. Urmarea: un joc care se dorește a fi un adevărat Quake-killer.

Mike

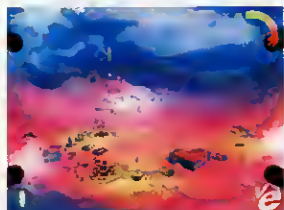
Nota LEVEL

Producător: Monolith Productions
Distribuitor: Microsoft
Hardware: Pentium 133, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

Incoming

Rage e unul din cei mai buni realizatori de jocuri din UK. Cu 100 de angajați în patru mari orașe engleze, aceștia au ambiții mari în ce privește cele cinci proiecte simultane. Pentru a vedea cât de mari sunt acestea, am cerut informații despre ultima lor producție.

Puține case de jocuri se pot lăuda cu angajații lor. Și mai puține pot spune că aceștia sunt gumeri veterani. Printre acestea, Rage este una ai cărei salariați au - în medie - 18 ani de jucat mai toate genurile posibile. Având așa o experiență, aceștia știu ce elemente bune sau mai puțin bune au fost în orice joc, lucru foarte folositor în crearea celor noi.



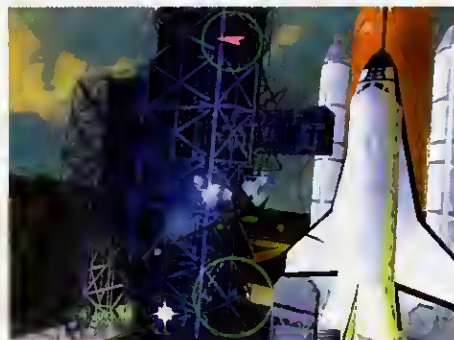
Un alt fel de simulator de zbor

La crearea lui Incoming s-a urmărit ca acesta să nu copieze în orice amănunt aeronavele militare din ziua de astăzi. E drept că jocul se referă la lupte din viitorul apropiat, dar în acestea sunt folosite o parte din avioanele de astăzi, dar puțin modificate. Deși un pic fantezist, acest simulator de zbor a fost testat riguros pentru a fi cât mai apropiat de realitate. S-a mers până acolo încât versiunile beta au fost încercate

► Inamicii terestri sunt pentru a-i distruge orice novice. Însă de ei se vor atinge acela care „negociază” la nivel de expert cu cei din aer. Noroc cu cele 4 tunuri, altfel ar fi mai dificil.

► Ptiu să nu te deochi, ce fotogenic ești cu țința pusă pe tine! Mai că-mi vine să nu te distrugi

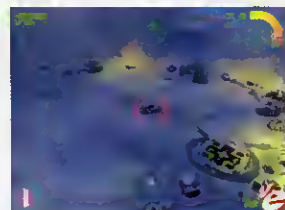
► Oops, nu știu cum se face, dar se pare că mă voi distruge împreună cu bunătațe de navetă gata de lansare. Dar stai puțin, aș putea să mă strecoar pe aici...



de piloți RAF. Aceștia au declarat că scopul jocului a fost atins: zborul și dinamica aeronavelor sunt asemănătoare celor reale, dar în ansamblu nu poate fi numit simulatorul oficial al unui aparat anume.

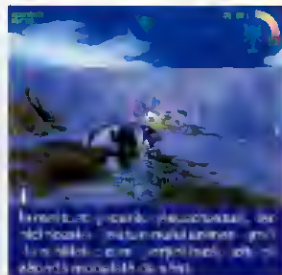
Aceasta se poate datora și faptului că ai posibilitatea de a pilota atât avioane, cât și elicoptere, și nu din cele obișnuite. Astfel te poți urca la bordul unor supersonice cu decolare verticală derivate din Harrier-urile englezești. Ca elicoptere se folosesc modele de la cele cu tehnologie Stealth până la cele cu blindaj demn de un TAB de-al nostru.

Nici armele nu sunt convenționale: rachetele, cea mai folosită muniție din ziua de azi, va fi armament secundar în Incoming. Cel principal va consta din lasere destul de puternice



ca să doboare inamicii din câteva lovituri. Aceasta implică o schimbare în abordarea luptelor aeriene, vor semăna mai mult cu cele din războaiele mondiale, decât cu cele din ultimele conflicte armate.

Ca un simulator ce se respectă, în Incoming inamicii terestri sunt bine reprezentați. Astfel poți distruge tancuri, transportoare și nave blindate pe pernă de aer, toate în mulțimi suficiente încât să satisfacă cele mai mari gusturi pentru distrugere. Dar să nu vă simțiți ca lupul în stăna cu oi, pentru că mai sunt și turnuri de apărare ce-și așteaptă atenția prada. Dintre acestea, cele cu laser sunt cele mai sadice: zboară inocent prin liniile inamice și deodată misiunea se termină brusc: „You have been shot down by the enemy laser tower!”



După ce bombăni ceva în sineta ta, reîncepi scenariul, însă pariez că o să te iții pe harta brief-ului până la sfârșitul campaniei.

Oare chiar merită banii?

Cum am mai amintit, cei de la Rage sunt gameri veterani, care au încercat să folosească cele mai bune elemente de la alte jocuri. Astfel se remarcă atenția deosebită ce a fost acordată graficii și sunetului. Deși au folosit 3D Studio pentru animații și Paint Shop Pro pentru texturi, o parte din programatori nu au fost imagini foarte clare - dar viteza jocului avea mult de suferit. S-au rehat drumurile bătătorite ale graficii pe PC, dar nu s-au lăsat până când rezultatul nu a avut o viteză bună pentru toate tipurile de vreme: zi senină sau cețoasă, noapte cu stele sau fără. Apoi au creat peste 60 de hărți pentru 6 zone de conflict. Prin aceste 60 de hărți se speră că plictisala va fi îndepărtată, iar jocul va fi mai interesant atât pe campanie cât și pe misiuni multiplayer. Aceasta oferă conectarea a până la 16 jucători prin LAN sau Internet, dar cei cu modem și cablu serial se vor limita numai la un joc la dublu „head to head”. Deși cele 60 de hărți vor fi mai mult decât și-ar dori orice gamer „pilot”, jocul va avea un preț cam ridicat. Nu e vorba numai de cele 50 de lire sterline, ci și de accesorizatoarele grafice care sunt obligatorii.

General

Nota LEVEL

Produsor: Rage
Distribuitor: Rage
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95



◀ John Romero - vinovatul cu seria Doom și jocul deja faimos, Quake.

Daikatana

Nemuritorul în viitor și în trecut.

Luați-vă sabia și nu iertați pe nimeni.

John Romero este una din puținele stele din lumea jocurilor pe calculator. A ajutat la fondarea firmei iD Software alături de John Carmack și alte două persoane în 1991, a contribuit enorm la realizarea faimosului Doom și a jucat un rol cheie în „facerea” Quake-ului. Acum șase luni a părăsit iD după multe controverse prin presă pentru a înființa o companie de jocuri personală. Azi, firma lui Romero, Ion Storm, este localizată în Dallas într-o clădire de birouri, are în jur de 40 de angajați și lucrează la trei titluri folosind engine-ul lui Quake.

Cei ce-l cunosc pe Romero știu că acesta și-a dorit întotdeauna să



▲ „Pregătiți-vă de moarte scheleți mici și... mici, iar tarantula aceea să se evapore. Hal, repede!”

Scheleți și paianjeni uriași te vor întâmpla într-un mod mai mult sau mai puțin diferit de obiecte tradiționale.

împotriva unei lumi întregi din seria jocurilor first-person cu engine 3D. În ciuda nenumăratelor îndemnări pe care le pozezi ca personaj principal, pe numele de Hiro Miyamoto, jocul e aproape imposibil de terminat fără cei doi tovarăși de drum, Miko Ebi-hara și Superfly Johnson.

Jocul reflectă viața reală; tu și prietenii tăi trebuie să munciți împreună, ca o echipă, pentru a rezolva diferite puzzle-uri și pentru a scăpa viu din niște situații nu tocmai plăcute de-a lungul aventurii.

Daikatana: Filmul

Romero explică „Un mediu 3D în întregime, șase grade de libertate de mișcare este super, iar jocul în sine este excelent și foarte important dar povestea constituie o mare parte din experiența pe care o oferă jocul. Vreau ca jucătorii să se atașeze foarte mult de personaje astfel încât anumite evenimente din joc să-i facă să înceapă să plângă, exact ca în scena de la operă din Final Fantasy III.” Romero intenționează să creeze astfel de relații între personaje, astfel să te faci să ajuți la salvarea tovarășilor tăi și să te angajezi și în acțiuni pline „de umor”. Când îți se va rupe inima, vei realiza cât de legat ești de personaje. Este ca un fel de roman ce a plecat de la ideea jocu-

rilor 3D de shoot-em-up în care singura durere pe care o simți este când încasezi niște lovituri de la inamicii pe care îi „iubești” la nebunie, motiv pentru care le oferi mai în toate jocurile tot felul de gloanțe și magii (dar de mulțumit nu-ți mulumesc). Printre alte idei noi, pe care Romero le-a introdus pentru a mări gradul de afecțiune dintre personaje se numără și introducerea de voci de-a lungul jocului pentru a oferi o atmosferă de film cât mai reală. Într-adevăr, Romero a făcut o prioritate din introducerea unui dialog de cea mai bună calitate în joc. Printre altele a angajat și un scenarist de la Hollywood, Christian Divine, pentru a scrie dialogurile. Se mai adaugă și un fond sonor super creat de Will Loconto care va completa jocul și va reda o atmosferă adecvată.

Ce se pune la cale

Deși rămâne să fie finalizat, intrigă se desfășoară în jurul mitului Daikatana referitor la o veche sabie japoneză cu puteri magice, inclusiv puterea de a călători prin timp. În anul 2455e.n., doctor Toshiro Ebihara a dezgropat Daikatana după o masivă și costisitoare expediție arheologică finanțată din averea familiei sale. Acești bani provin de



realizeze ceva competitiv și nou în domeniul jocurilor de acțiune. El speră ca odată cu primul său joc, Daikatana, să-și îndeplinească dorința. Se vor adăuga diverse personaje, diferite momente în timp și elemente de role-playing la formula jocului de acțiune. Jocul va avea și ceva elemente comune cu jocurile de pe consolă cum ar fi cele realizate de SquareSoft din care amintim de Chrono Trigger, Final Fantasy III, Secret of Mana și Secret of Evermore.

În consecință, Daikatana va pleca de la vechea idee a eroului singuratic

Nivelele au o arhitectură uimitoare. Încăperi imense, culoare întunecate și monștrii la tot pasul. Get ready!





În următoarea secvență căruța din față va fi atacată cu cruzime de săgețile arbaletelor mele pline de ură.

la bunicul său, doctor Tetsuo Ebihara, care a descoperit tratamentul pentru SIDA în 2030 e.n. Din nefericire, asistentul doctorului Ebihara, personajul negativ, fură sabia, îl decapitează pe doctor și călătorește înapoi în timp în anul 2030 pentru a pretinde că el este cel ce a descoperit cura pentru SIDA și pentru a câștiga, deci, avere și faimă.

Tu îl „manevrezi” pe Hiro Miyamoto, elevul cel mai studios al doctorului Ebihara și un expert în artele marțiale. Mikiko, fida dr. Toshiro Ebihara, cu ochii în lacrimi îți povestește tragică crimă și iminenta schimbare a istoriei. Recompensa ce ți-e oferită pentru a reinstaura ordinea constă în imense bogății. Pentru a reîntra în posesia sabiei va trebui să pătrunzi într-o fortăreață construită pentru a proteja artefactul. Acțiunea începe când ești parașutat în mlaștina ce înconjoară această fortăreață.

Let the Game Begin

Daikatana este foarte asemănător cu Chrono Trigger prin faptul că personajele principale sunt și ele trimise mereu prin timp (personaje temporale, huh?). În Daikatana, fiecare episod din cele 4 existente corespunde unei perioade distincte din istoria Pământului. Începi în viitor în anul 2455, însă pentru a salva viitorul trebuie să călătorești până în prezentul relativ apropiat, anul 2030. Din nefericire, din cauza unui eveniment neprevăzut, tu și pretenții tăi sunteți aruncați înapoi în trecut în anul 2030 dar înaintea erei noastre. După un timp reușești să aduni destulă energie pentru a scăpa din acea perioadă, dar ajungând doar în anul 560e.n., Era Întunericului. La sfârșitul episodului reușești să ajungi la destinație și anume în anul 2030e.n. când evenimentele neplăcute pot fi în cele din urmă îndreptate.

Episoadele vor avea loc în lumi complet diferite, cu personaje non-player unice, monștrii, resurse, arme și tehnologie. De fapt, obiectele cărate dintr-un episod în altul vor deveni inutile datorită lipsei de gloanțe sau energie. Oricum, fiecare episod va avea o arhitectură diferită și elemente caracteristice.

Unul dintre aspectele cele mai așteptate ale jocului constă în posibilitatea de a manevra o sabie japoneză. Cu toate că o astfel de armă, o sabie, nu este nimic nou într-un joc, este cu siguranță o armă care va fi iubită de fani serialului Nemuritorul și filmului Akira Kurosawa. Ceea ce mai este special la Daikatana, sabia, este legătura care se va forma între cel ce o mănăiește: pe moment ce câștigi experiență în mănăirea sabiei, ea va căpăta puteri din ce în ce mai mari iar în cele din urmă va fi ea o ființă vie.

Ca orice RPG ce se respectă, Daikatana va acorda experiență jucătorului (experience points) după ce vor îndeplini anumite misiuni cum ar fi găsirea de artefacturi sau omorârea de monștri. Aceste „puncte” de experiență vor face personajul mai rapid, mai puternic și mai îndemânatic.

O inovație pe care Romero vrea s-o aducă jocului este abilitatea de a juca din perspectiva oricăreia dintre celelalte două personaje. Experiența pe care fiecare personaj poate s-o acumuleze diferă de la unul la altul, iar povestea va fi și ea modificată într-o oarecare măsură. De exemplu, o scenă identică va avea un dialog diferit, ce reprezintă modul în care personajul ales vede povestea.

O altă idee a lui Romero care ar putea face jocul mai plăcut la buton este includerea unor misiuni care nu au nici o legătură cu

povestea principală și sunt puse doar „for fun”. Acestea sunt de fapt niște concursuri de genul celor ce erau prezente la Quake pe Internet, „care termină primul nivelul” sau concursurile împotriva anumitor Reaper Bots. Acestea au avut un succes enorm la fani Quake-ului și vor avea cu siguranță succes și cu Daikatana.

Cu toate că am urcat foarte civilizat pe scări am fost nevoit să cobor cu ... podea cu tot.



Nothing else to say

Jucabilitatea și jocul în sine, de altfel, vor fi bine puse la punct și nu va fi neglijat nici un aspect în ceea ce privește elementele amintite, toate acestea în ciuda atenției mari acordate poveștii. Romero s-a arătat foarte interesat în a introduce elemente din Doom de DeathMatch, cum ar fi o tastă „use”, arme de genul BFG și „Doom-speed”. Se poate afirma de asemenea că mulți gameri nu vor pierde ocazia de a lua câteva capete de la adversari exact ca în Nemuritorul.

Ca orice joc ce se află încă în „construcție” se mai așteaptă schimbări. Romero afirmă că versiunea shareware va fi lansată odată cu versiunea comercială. Eidos va distribui acest joc și alte jocuri ce vor fi realizate de Ion Storm. Romero ne asigură însă că nu va scoate pe piață jocul până nu va fi perfect. „Dacă va întârzia, va întârzia din cauza mea”.

Sergiu



Probabil că vom avea ocazia să ne plimbăm și prin Atena și prin monumente asemănătoare. Singura dilemă va constă în prezența scheleților... pe care l-am băut.

Nota LEVEL

Producător: Ion Storm
Distribuitor: Europress
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95
Data lansării: noiembrie 1997

Motorhead

Need for Speed II tinde să fie întrecut de ultima lansare a Gremlin-ului: **Motorhead**. Electronics Arts mai are o singură șansă de a se menține în fruntea clasamentului: **Need for Speed III**.



Anul trecut a fost plin de simulatoare de curse, care mai de care mai interesante și mai bine realizate. Nici unul nu a depășit însă bariera trasată de **Need For Speed**, adică aceea de 30 de cadre pe secundă. Nici chiar folosind suport 3D! Gremlin face încercarea de a urca la peste 50 de cadre pe secundă, **Motorhead** fiind, în plus, însoțit de o grafică superbă cu efecte foarte variate și bine realizate.



One, two... and... action!

Motorhead a fost realizat de cel mai mare producător de jocuri din Scandinavia: Digital Illusions. Engine-ul dezvoltat de către această firmă este capabil de a afișa pe ecran



peste 600000 de poligoane texturate pe secundă. Chiar și mașinile și track-urile sunt desenate cu 300 și respectiv 15000 - 17000 de poligoane texturate. Acestea sunt performanțele grafice. Cum stăm însă cu efectele speciale?

Nu putea lipsi nimic din arsenalul de efecte: lumini, efecte de ceață, ploaie, fum scos de cauciucuri și, bineînțeles, efectul de orbire al soarelui. Chiar și versiunea accelerată prin software este deosebit de bine realizată. Cu acceleratoare 3D de tip PowerVR sau 3Dfx **Motorhead** este un fel de explozie de adrenalină. Gremlin și-a propus se pare să intre cu acest joc în istoria celor mai bine realizate simulatoare de curse. Se poate spune că programatorii de la

◀ Mașinile au fost atent proiectate și realizate. Partea grafică este extrem de bine transpusă



▲ Într-o șasea, cu peste 240 de km/h, mă hotărăsc să arunc o privire în spate... Cool, parcă e o scenă din cursurile de formula 3!

Digital Illusions sunt într-adevăr capabili să realizeze sub formă digitală cele mai fascinante închepuri ale gamerilor.

Probabil că vă așteptați ca prin joc să se mai afle și ceva elemente statice. Veți căuta în zadar așa ceva! Aici nu veți găsi altceva decât o mulțime de animație care pareă nu mai ai sfârșit. Este probabil cel mai animat joc pe care l-am rulat până

acum. Cursele se desfășoară în timp real, existând o multitudine de elemente dinamice și penetrante. Adesea uși de cursă doar de dragul de a privi ce se întâmplă prin împrejurimi. Aproape că nu te poți abține să nu admiri un pic mașina din exterior.

Opțiunea multiplayer face jocul și mai interesant permițând conectarea a până la opt utilizatori. Circuitele sunt în general foarte dinamice și permit desfășurarea curselor cu viteze foarte mari. Feelingul de viteză este extraordinar de bine redat! Pe monitoare cu diagonală foarte mare (17", 21") lucrurile

◀ Hit the road men! Peisajele dau jocului o atmosferă aparte. Efectele de lumină sunt în plus extraordinar de bine realizate.



► Una din cele nouă mașini pe care gamerul le poate alege. Pe parcurs te înalțezi în joc poți să-ți alegi diverse tipuri de mașini ce diferă ca putere și design.





◀ Cursa abia incepe! Power is everything you need man, the rest is luck...

Oricum le-ai privi mașinile te scot din minți. Need For Speed rămâne undeva în urma lui Motorhead.



arată aproape real. Poate deranjează faptul că nu există un view asemănător cu cel din Screamer Rally 2 sau Grand Prix 2 unde puteai vedea bordul mașinii cu tot cu volan. Aici nu știi niciodată cât de mult învârți de „covrig”!

A little story...

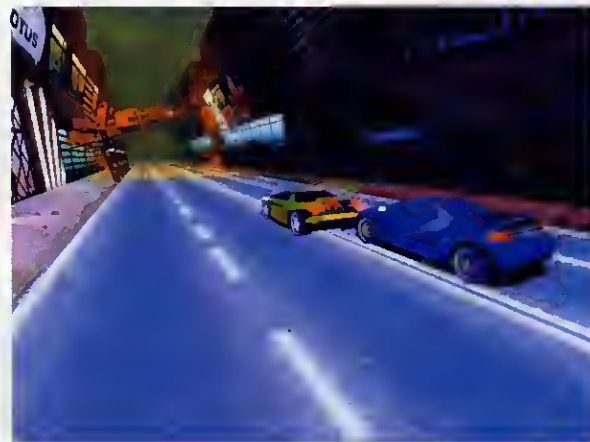
În majoritatea cazurilor nu prea-ți dai seama de greșeala pe care ai făcut-o decât în momentul în care ești într-o cinca și ai peste 200 de km/h. Numai atunci observi cum parapetele care ți-au apărut brusc în față se apropie vertiginos. În astfel de situații pui o frână de scârție toate roțile și se face un fum de nu te mai vezi... Și totuși nu este suficient, dai drumul frânei pentru ca mai apoi să tragi mult stânga... Pentru o clipă se lasă liniște... apoi dintr-o dată parca din spate se izbește puternic de parapet. Peste tot sar scântei și se aude scârțâitul

acela metalic al frecării tablei de perete. Cu toate acestea reușești să redresezi mașina și să ajungi din nou pe asfalt... a doua, a treia și cursa merge mai departe.

Când joci, aceste momente se desfășoară rapid și nu prea ai ocazia de a admira aceste faze spectaculoase. Un replay ar fi fost binevenit. Este deranjant poate și faptul că nu există mai multe unghiuri de urmărire a cursei. Poate n-ar fi trebuit neglijată nici opțiunea existentă în GP2 prin care ți se spunea cu ce viteză ar fi indicat să abordezi curbele.



▲ Designul mașinilor este coborât parca dintr-un film SF.



◀ What's up doc? Do you have any problems with your eyes?

Oricum, Motorhead este un joc deosebit de bine realizat din aproape toate punctele de vedere. Cu siguranță că acesta se va menține în topuri pentru o perioadă destul de îndelungată, fiind apreciat încă de pe acum de majoritatea revistelor de specialitate din lume. Versiunea beta a acestui joc s-a prezentat bine având lipsuri minore, care pot fi trecute destul de ușor cu vederea. Interfața deosebit de sim-

plă și realizarea în sine va conferi jocului o viață lungă și va deveni probabil un punct de referință pentru toți gamerii. Electronics Arts va încerca probabil să realizeze ceva și mai performant decât Digital Illusions. Timpul este însă scurt iar o amânare a jocului Need for Speed III va însemna probabil o pierdere destul de mare pentru EA. Totuși, așteptăm și privim cu o deosebită plăcere cum marii producători de jocuri au început să inducă ceva mișcare și în zona simulatoarelor de curse. După ce piața a fost pentru mult timp saturată de simulatoare, care nu aduceau nimic nou, Gremlin va arunca în această primăvară a little big action. Cel puțin iată că Motorhead va pune reale probleme celorlalte firme concurente. Pe când celelalte case se „chină” să realizeze simulatoare care să depășească 30 de cadre pe secundă, Digital Illusions realizează un joc care rulează cu 50 de cadre pe secundă. Asta da lovitură!

Mr. President

Nota LEVEL

Producător: Digital Illusions
Distribuitor: Gremlin Interactive
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95
Data de lansare: primăvara 1998

Earthworm Jim 3D

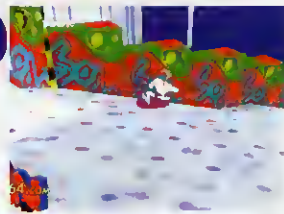
Deși rămele sunt cam dezgustătoare, Jim este ... chiar drăguț !

Earthworm Jim de la Interplay a primit review-uri pozitive de la mai toate revistele de specialitate. Dar ce ne așteptăm? O versiune 3D a aceluiași joc? Nu, este un nou joc cu un nou design creat de VIS, o echipă care lucrează pentru Interplay. Există, desigur, similități cu vechiul Jim, dar ne-am informat și noi puțin direct de la sursă și anume de la Chris Kurl, managerul general al diviziei VIS, despre cum a ajuns o casă de jocuri scoțiană să lucreze la un astfel de proiect și ce ne pregătesc în continuare.



un tot unitar și să existe o legătură.

Noi cei de la VIS suntem fani înrâși ai lui Jim și ne scoatem pălăriile în fața lui Dave Perry pentru că a venit cu o astfel de idee și un asemenea personaj. Dar am considerat întotdeauna că am putea adăuga o nouă dimensiune jocului și asta și facem acum. Sperăm să putem îmbunătăți pe viitor și Messiah și Wild 9's când vor avea nevoie de ajutorul nostru. Glumeam. Lucrând într-un mediu 3D am avut posibilitatea de a experimenta tot felul de idei noi în ceea ce privește <jucabilitatea> și jocul în sine. De exemplu pocket



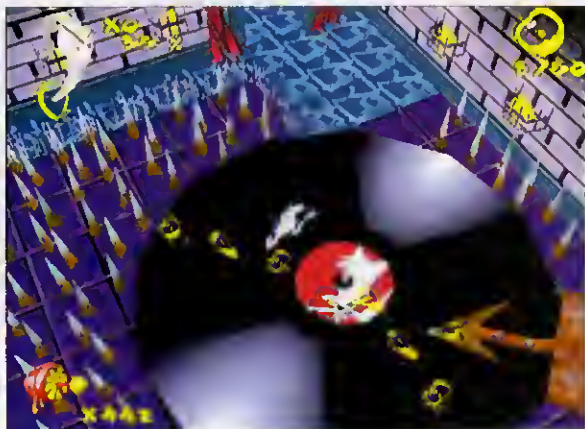
copilărie sunt exact așa cum ar trebui să fie dar noi le-am dat ceea ce s-ar putea numi <un acel ceva>.

Când trebuie să prezentăm ideile noastre celor de la Interplay și de la Shiny suntem înarmați cu schițe, explicații amănunțite și sandwich-uri. Apoi ei aprobă ideile și ne mănâncă sandwich-urile și, bineînțeles, îi ținem la curent cu fiecare schimbare sau idee nouă. Avem desigur nevoie de aprobare de la Interplay și Shiny, dar au fost foarte puține lucruri care ne-au fost refuzate, deci am

Ideea 3D

Ne-am interesat cum s-a întâmplat ca VIS să lucreze la EWJ3D și am aflat că Tony Bickley de la Interplay Europe a luat contact în august 1996 cu cei de la VIS, întrebându-i dacă sunt interesați în a face un nou EWJ. A fost luat în serios și echipa de design s-a pus serios pe treabă. Jocul în sine este o combinație de idei, deși Kirk Ewing, creative director, a avut poate cea mai importantă contribuție. Iată ce ne spune Chris Kurl: „La început ne-am așezat într-o cameră întunecată, am încuiat ușile, am cumpărat lăzi de bere și am început să venim cu idei. Cele mai bune au reușit să intre în joc, cele de doi lei vor fi probabil în partea a doua (just joking). În ceea ce privește trecutul și viața lui Jim, am inclus diferite idei din jocurile anterioare astfel încât să se creeze

În ceea ce Jim se întind vaste câmpuri de fepuse și necunoscut capcane. Pentru a reuși să rămână în viață, voi va trebui să-l ajutați.



După cum puteți observa, jocul se desfășoară în medii foarte ... diversificate și de loc cludate.

rocket va beneficia din plin de ceea ce treia dimensiune. În această versiune, Jim va putea zbura peste tot cum vrea el și pe unde vrea el. Cu toate că jocul este 3D, încă mai există niște secțiuni în care acțiunea se va desfășura ca într-un engine 2D. Engine-ul 3D ne dă posibilitatea de a așeza camera oriunde ne place astfel încât, dacă acțiunea o cere, o vom așeza într-o parte ca și în jocurile anterioare (stimular cu 2D).

Ideea de a crea în EWJ 3D a venit de la Interplay, ulterior însă aceștia ne-au lăsat libertate totală. VIS a luat toate elementele din viața lui Jim, le-a amestecat și a venit cu un scenariu original, dar în limita ideii de EWJ. Nimic nu e deplasat în joc, de exemplu amintirile sale din

avut posibilitatea de a ne desfășura cum am vrut cu EWJ.

Sunt o grămadă de personaje din primele două jocuri care au rămas și în EWJ 3D. Pentru a menționa doar câteva îi amintim pe profesorul Monkey for a Head, Pycrow și Bob the Gold Fish. În plus, am creat noi personaje ca Bovine Special Elite sau Mad Cows, Rabul și Disco Zombies — toate perfect animate și irezistibil de hilare.”

Propunerea

EWJ3D începe cu Jim alergând într-o nouă misiune super-eroică când o vacă aterizează în capul lui făcându-l incoștient. Jim apare în propriul lui creier confruntat cu



avariei serioase. Dacă vrea să-și revină vreo dată, va trebui să-și repare creierul adunând celulele cerebrale care s-au despărțit și împrăștiat prin creierul lui. Zonele din creierul său: Frică, Fantezie, Fericiere, Fizie, Agresiune, Copilărie au devenit lumi pline de culoare și toate trebuie explorate pentru a reinstaura ordinea. De-a lungul călătoriei Jim află că o entitate a Răului a fost eliberată și va încerca să-l împiedice în aventura sa. Lumile prin care trece Jim sunt numeroase și extraordinar de fanteziste.

Frica: Această lume este bazată pe ideile lui Jim luate de la filmele horror pe care le-a văzut când era copil. Este o lume plină de copaci răi, monștrii, oameni ciudați și capcane. Mediul!? O pădure înfricoșătoare și întunecoasă.

Fantezie: Fantezia lui Jim sau visul acestuia este de a fi șerif în Vestul Sălbatic. Din nefericire pentru el, orașul în care se află este plin de fantome. Ulterior orașul va deveni din ce în ce mai populat și va ajunge într-un final un oraș modern.

Fericiere: Fericierea pentru Jim înseamnă fast food în cantități uriașe. Dar toate aceste mâncăruri au format o scenă similară cu cea din „The Land that Time Forgot”. Este un mediu preistoric format din... diferite feluri de mâncare.

Fizie: Jim apare în bucătăria zeilor (Kitchen of the Gods), unde trebuie să ducă la bun sfârșit anumite misiuni pentru a face pe plac zeilor. Templele grecești sunt cele care alcătuiesc această lume.

Agresiune: Acesta e un mediu foarte periculos unde singurul răspuns la toate problemele este violența extremă. Jim trebuie să supraviețu-



iască unci țări în plin război.

Copilărie: Mediul este amplasat în jurul amintirilor lui Jim despre copilărie, un loc aflat pe malul mării. Din nefericire, o fabrică nucleară a deversat deșcuri toxice care au schimbat mult mediul înconjurător.

Este un joc arcade în aceeași măsură în care Mario 64 este un arcade. Peste tot există zone ascunse și secrete, puzzle-uri, și diferite stiluri de joc pentru a ține pe toată lumea „în priză”. Jocul, în special versiunea pentru N64, va fi comparat fără îndoială cu Mario și putem spune acest lucru cu atât mai mult cu cât EWJ3D aduce a desen animat mai mult decât Mario, unde mai pui că totul este exagerat și comic. Se spune că japonezii au un anumit stil de a face desene animate, dar acum putem spune că și scoțienii au un stil aparte.

Și în rest?

Toată lumea va compara probabil EWJ3D cu versiunile anterioare. Îmbunătățirile pe care VIS le-a făcut nu sunt doar de domeniul vizualului.

▲ În momentul de față Jim se aventurează într-o criptă. Din partea mea succes! Să sperăm că nu o să vedem nici o piatră funerară purtându-i numele...



▲ Printre dulapuri, fișiere, scaune și mai peste tot, Jim se luptă pentru o victorie absolută împotriva Răului.

De exemplu, în jocurile anterioare, începeai un nivel, îl parcurgeai și-l terminai. În Jim3 ai posibilitatea de a te juca cu ordinea în care se desfășoară acțiunea, putând să te întorci pentru a termina anumite părți dintr-un alt nivel decât cel în care te afli. În același fel în care primele două jocuri erau inovative în ceea ce privește jocurile platformă, Jim3 va lărgi granițele jocului 3D.

Engine-ul 3D al celor de la VIS e foarte sofisticat și nu lucrează doar cu poligoane. Pentru a crea un personaj de desene animate și o lume întreagă animată fără a arăta prea „computer-generated” trebuie să folosești un engine 3D în totalitate, ceea ce nu este posibil doar cu poligoane. Cei de la VIS consideră că sistemul cel mai realist și flexibil este cel ce folosește tehnologia voxel. Voxeli sunt practic pixeli 3D care dau posibilitatea de a crea un

obiect 3D fără nici un poligon și fără nici o limită în ceea ce privește texturile. VIS a reușit să realizeze un sistem care să combine tehnologia voxel și cea cu poligoane și astfel a obținut personaje excelente care se mișcă rapid și lin printr-o lume de desene animate. Cerințele vor fi oarecum modeste ridicându-se la un P133, pentru că nu se poate să-i mulțumim atât pe cei ce vor o grafică cât mai bună cât și pe cei care ar vrea ca jocul să ruleze pe un 386. Desigur o placă 3D va îmbunătăți vizibil grafica jocului.

Sergio



▲ Deși seamănă uluitor cu un bar sau cel puțin atmosfera dintr-un bar... Jim se află într-o situație foarte delicată și se va folosi cu diplomatie de arma din dotare.

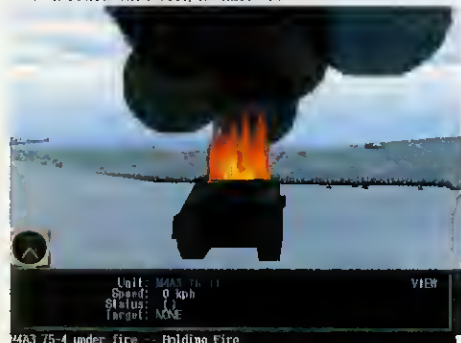
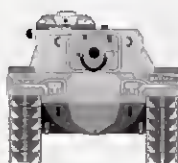
Nota LEVEL

Produs de: VIS
Distribuitor: Interplay
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95, N64
Data lansării: mijlocul lui '98

iPanzer '44

lată că simulatoarele de tancuri cuceresc tot mai mult teren. După succesul lui iM1A2 Abrams, Charybdis lansează un joc inspirat din cel de-al doilea război mondial. Va fi iPanzer o reușită, așa cum a fost predecesorul său?

După ce au impresionat lumea cu iM1A2, cei de la Charybdis atacă din nou. De această dată e vorba de simularea „epocii de aur” a tancurilor: al doilea război mondial (prelucrat pe englezeste WWII). În acea perioadă, blindatele și-au dovedit superioritatea, fără a fi amenințate de elicoptere sau lansatoare de rachete, ci numai de artilerie sau bombardiere. Spre deosebire de iM1A2, care nu avea nici un concurent direct, iPanzer '44



va avea de înfruntat puternicul Panzer Commander de la SSI. La crearea acestuia s-au folosit toate cunoștințele acumulate de la Panzer General, iar prin documentația lui am găsit în plus multe referiri la documentele epocii. Împotriva unui concurent nou-nouț care promite multe, cei de la Charybdis bat monedă pe tradiția care le-a adus succes:

O grafică excelentă...

Deși rulează la rezoluție de 640x480x16bpp (iM1A2 avea mai puțin), texturile și poligoanele vor avea 65000 de culori. Acest lucru duce la obținerea de nuanțe foarte bune (ochiul uman deosebește

▲ În general, grafica e bună, dar în cazul distrugerilor pare făcută în grabă. Fum făcut din sfere negre am întâlnit doar pe 286-uri.

▶ În Sherman ai senzația că te uiți la un fel de cinematograf interactiv. Mai apar câțiva infanteriști inamici? „Câști” puțin la „chitară” din dreapta



numai 50000), însă texturile nu au fost complicate foarte mult pentru ca o viteză acceptabilă să fie obținută și pe un sistem mai puțin performant. Jocul a fost însă testat pe un PentiumPro 200 cu un 3Dix și a avut o rată a cadrelor de 25 fps (cea întâlnită în televiziune).

Ca și în iM1A2, ai posibilitatea de a vedea câmpul de luptă din perspectiva membrilor echipajului, atât din cutia blindată (conducătorul și mitralionul din față), precum și din turle (tunărul și comandantul). Marca lor majoritate sunt „letter-box view”, adică simți că privești lumea printr-o cutie postală americană. Singura excepție este aceea când comandantul iese pe jumătate din turle, situație în care poți privi inamicii prin binoclu. Faptul că vezi lupta printr-o fereastră mică îți crează impresia de înghesuială în tanc, mai ales dacă acesta este Sherman. Și aceasta este realitatea, deoarece în blindat nu ești ca în sufragerie, peste tot sunt numai mecanisme și dispozitive. Să nu uităm însă că tanchiștii sunt recrutați

din oamenii mai seunzi. Dar dacă nu ești claustrofob, te poți simți ca la pândă, ceea ce pompează ceva adrenalină prin vene.

O jucabilitate la înălțime

Ești în postura unui tânăr ofițer tocmai ieșit din poligoanele de antrenament și trimis în linia întâi. Aici comanzi un pluton de trei sau cinci tancuri (dacă selectezi să fii locotenent), sau mai multe (în cazul în care ești comandant). Dacă ești bun, poți face o carieră plină de medalii și distincții militare. De pildă, americanii te vor recompensa cu Medalia de Onoare, ori dacă joci de partea rușilor, ei te vor numi „Eron al Uniunii Sovietice”, respectiv nemții îți vor oferi Crucea de Fier.

Succesul lui iM1A2 s-a datorat faptului că era vorba despre un tanc puternic automatizat în care multe informații le primeai mură în gură. Dar în '44 abia se descoperiseră circuitele cu lampi, ce să mai vorbim



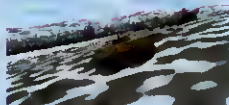
Campanii

1: Frontul de vest: „The Battle of the Bulge”, decembrie 1944

Franța e eliberată, iar americanii plănuiesc o invazie a Germaniei, deși tremură sub zăpadă la granițele acesteia. Dar Wehrmachtul a comasat un grup mare de blindate pentru a câștiga, așa cum au făcut-o cu patru ani înaintea, în aceeași zonă de deal și pădure din Ardeni. Va fi un nou Blitzkrieg?

Panzerelor înaintau silențios prin pădurile de pini ale Belgiei și Luxemburgului, lăsând urme adânci în albul zăpezii.

Partea germană:
Aparții diviziei 116 Panzer din nordul Dasburgului. În ziua de 16 pornește operațiunea „Ceață de toamnă”, prin care se urmărește alungarea americanilor din centrul Ardenilor prin Houffalize, La Roche, Marche și



Ciney spre Namur. În concepția nemților aceasta trebuia să-i alunge pe aliați de pe continent. Trebuia...

Partea americană:
Ești în 2nd US Armored Division. pe 21 decembrie, ai fost mutat la Ciney pentru a-i împinge înapoi pe nemți la Dasburg. Va fi dificil să lupți chiar și pentru stabilizarea frontului, mai ales că inamicii au tancuri mult mai blindate și tunuri mai mari. Dar M4A3 Sherman poate trage de mai multe ori, așa că nu pierde timpul și apropie-te de inamici pentru a le face cât mai mari pierderi!

2. Frontul de est: Distrugerea grupului de armată central, iunie 1944

După trei ani de lupte crâncene, Armatele naziste și sovietice intrau în

campania de vară. Mareșalii lui Stalin vor realiza cel mai mare asalt din al doilea război mondial, iar grupul de armată central se va apăra cu îndăjire. Infanteria germană e înspăimântată, dar panzerelor așteaptă în rezervă ca să intre în contraatac. Vor rezista acestea atacului îndârjit sau rușii vor avea drum liber spre Polonia și Berlin?



E vară în Uniunea sovietică, iar uruitul tancurilor naște ecouri deasupra mlaștinilor, printre dealurile și pădurile Bielorusiei.

Partea rusă:
Ești un comandant de tanc în Armata a 5-a de tancuri de gardă, una din elitele Armatei Roșii. În partea în care ai fost repartizat în operațiunea „Bagration” nemții nu se așteaptă la un atac, așa că la început vei da peste inamici nepregătiți și

descurajați. Dar va trebui să treci peste Orsha și Minsk dinspre Vilnius și Kaunas, și să fii atent la panzerelor ce vin din rezervă. Ba mai mult, va trebui să le oprești contraatacul în timp ce vei ocupa pozițiile strategice în timpul repartizat. Dacă vei face așa, vei crea o gaură ce nu va putea fi acoperită de naziști. În caz de înfrângere va urma un lung război de uzură.

Partea germană:
Apariția legendarilor Divizii a 5-a Panzer. O puternică ofensivă sovietică a început pe 22 iunie, iar tu trebuie să oprești avansul acesteia. Apoi va trebui să oprești valurile de atacanti dinspre Orsha și Mogilev, care sunt destul de agresive. Dar dacă ești abil poți obține victoria. Altfel tancurile rusești îți vor vizita casa și familia înaintea ta!

de cele integrate. Așa că, deși caracteristicile tehnice erau importante, cel mai greu cuvânt îl avea de spus experiența echipajelor. Multe din lucrurile care erau corectate automat la IM1A2, aici îți pot da de furcă. Amintim aici că atunci când Erwin Rommel a adus ideea de a se trage din mers, mulți tanchiști au spus că majoritatea proiectilelor nu-și vor atinge ținta, deși aceasta nu era mai departe de maxim 1000 de metri (limită

datorată sistemelor optice de ochire). Acest lucru a redus din numărul de tancuri și astfel



Sherman T-34. ▶
Panther. Trei tancuri care au dus greul ultimelor luptăți al celui de-al doilea război mondial

◀ Continuarea scenariilor nu e una înlărată, după unul terminat cu succes poți alege unde mergi mai departe





poți comanda tancul mult mai ușor, dar este mult mai greu de controlat decât în iM1A2. Și pe lângă aceasta, campaniile vor fi la fel de suscitătoare ca și în iM1A2, dacă nu chiar mai grele. Dar P44 a fost conceput și pentru cei ce nu au jucat Abrams-ul, și de aceea, pentru ei, există câteva misiuni de antrenament.

Pentru condus efectiv ai la dispoziție trei tancuri, însă poți comanda mai multe tipuri de vehicule, inclusiv anti-tanc și infanterie. În plus, poți cere sprijinul artileriei și al aviației, ceea ce poate pune inamicul în grea înecăcitură. Personal, m-am interesat să văd un atac în picaj al bombardierilor Stuka, cele mai temute din tot războiul.

Cum nu poți controla simultan toate trupele aflate sub comanda ta, cele în care nu te afli sunt dirijate de AI. Dar asta nu înseamnă că nu le poți direcționa acolo unde dorești (bineînțeles, numai din tancul conducătorului de grup de plutoane).

Nici aspectul istoric nu a fost uitat

De comandat trei tancuri prin două campanii e oarecum puțin. Dar blindatele nu sunt de ici-de colo, ci

sunt cele mai cunoscute din tot războiul. De pildă T-34, care a provocat mari spaima armatei germane în operațiunea Barbarossa, când obuzele mai mici ricoșau de pe blindajul oblic al acestuia. Forma acestui tanc a fost considerată revoluționară, iar multe tancuri actuale aduc aminte de ea (în special cele rusești, ca de pildă T-80, proiectat în 1979). După ce a primit tunul puternic de 85 mm și un blindaj mai gros, mobilitatea sa a scăzut puțin, însă e superioară celorlalte modele din joc.

M4A3 Sherman a avut ușoare îmbunătățiri față de predecesorii săi. Tunul de 76 mm (versiunile



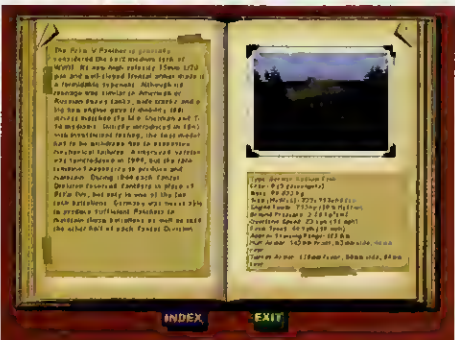
anterioare aveau 75) nu făcea față panzerelor decât cu muniție HVAP. Acestea erau însă date pe mâna antitancurilor, în timp ce se doctrina americană spunea că blindatele trebuie să sprijine infanteria (lucru foarte greșit). Însă cei din prima linie au știut să își procure pe sub mână proiectilele dorite.



▲ T-34 este cel mai rapid dintre toți: are 50 km/h pe vitezeometrul

Deși slab protejat, sub-motorizat și mare (adică o țintă ușoară) s-a impus prin faptul că era ieftin și ușor de întreținut.

PanzerKampfWagen V, pe numele de alini Panter, e considerat cel mai bun tanc mediu din al doilea război mondial. Deși ca greutate se apropie de limita tancurilor grele (avea 44,8 tone), el era aproape la fel de mobil ca și T-34 (28t) sau M4A3 (31t). Introdus în 1943, a fost apoi schimbat datorită problemelor tehnice. O versiune îmbunătățită a fost reintrodusă în '44 și a început să semene groaza printre inamici. Dar din păcate el a fost prea scump, și industria germană nu a putut



▲ Fără acest tanc nemții ar fi pierdut mai repede războiul. E de datoria ta să te uci în el și să le aduci victoria, ori să încerci cu disperare să-l distrugi (dacă ești de parte aliată)

înlocui toate tancurile Panzer IV cu acest nou model. Dacă acest lucru se întâmpla, probabil aliații ar fi fost soarta războiului...

Generalu'

Nota LEVEL

Producător: Charybdis Enterprises Inc
Distribuitor: Interactive Magic
Hardware: Pentium 120, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

▲ „Letter-box view”. Chiar ai impresia că te ugi într-o cutie de scrisori în mișcare.

Ed Hunter

Imaginați-vă o lume a crimelor, o lume plină de moarte și teroare, o lume în care va trebui totuși să te joci, nimic altceva. Rămâne de văzut cât de greu va fi.

Synthetic Dimensions s-ar putea să fie o casă de jocuri nu prea cunoscută, dar noul lor joc cu siguranță le va aduce faimă, Ed Hunter fiind „mascota” formației Iron Maiden. Nici nu se lansase bine această veste că firma a și început să înregistreze comenzi pentru joc de la fani devotați ai grupului și ai muzicii rock. Ed Hunter a constituit un personaj important atât pentru grup cât și pentru fanii lor. Ed apărea ca o anexă la fiecare album scos, el era sufletul unui episod dintr-o poveste, iar pentru mulți reprezenta chiar sufletul grupului.

Synthetic Dimensions a creat și jocuri de renume cum ar fi Gauntlet III, Mickey Mouse, Hot Rod, Shadow Sorcerer, Corporation, Italy 90, Legends of Valour, Druid, Chronicles of the Sword și Perfect Assassin și au colaborat cu SSI, Psygnosis și Core ceea ce dovedește că e o casă de jocuri ce merită toată atenția.

Ceva complet nou

E posibil ca mulți dintre voi să fi auzit de un proiect asemănător în desfășurare la Londra, dar după un an fondurile s-au terminat și ideea a fost abandonată. Iron Maiden insistând pe crearea jocului a avut mari rezerve în a lăsa o altă casă de jocuri să preia ideea. A fost foarte greu pentru Kevin Bulmer, directorul firmei Synthetic Dimensions, să-i convingă formația și pe cei de la EMI că pot realiza acest joc. Odată puși la treabă cei de la Synthetic au creat o adevărată lume 3D plină de viață și culoare și au reușit să transpună în joc superb caracteristicile lui Ed Hunter și Iron Maiden.

Get Ready

„O nouă <inviere> a grupului a avut loc odată cu relansarea celor 14 albume din ultimii 14 ani. După



Singurul și unicul și ... inegalabilul Ed Hunter. Aplauze vă rugăm!

indoilele inițiale pe care le-a avut EMI asupra noastră acum se gândesc să folosească cunoștințele noastre în ale graficii pentru micile coperti ale albumelor, în plus vor să folosească imagini de cea mai bună calitate din joc pentru albumul care va fi lansat pe piață odată cu jocul.”

◀ Pregătește-te pentru o lume plină de moarte și teroare în care doar cei mai puternici vor supraviețui. Prepare yourself!

Arhitectura clădirilor este impresionantă și va constitui deliciul ochilor flămânzi după detalii și clădiri monumentale.



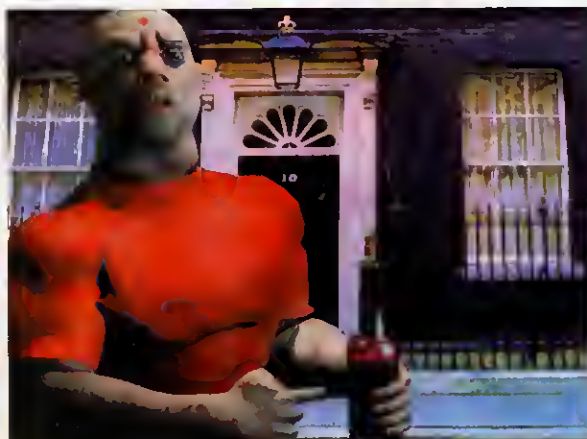
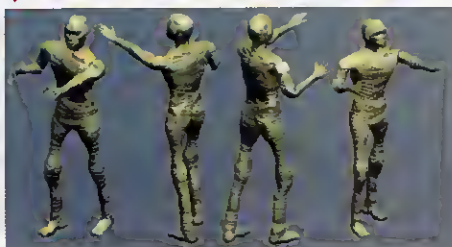
Kevin Bulmer explică: „Ne-am implicat foarte mult în afacerile celor de la Iron Maiden, suntem implicați chiar și în realizarea clipului unui nou single, iar noul turneu în jurul lumii va coincide cu lansarea jocului”.

Rock on

„Toată lumea își aduce contribuția la joc, inclusiv grupul, dar deciziile importante ne aparțin. Vrem să facem un joc care să iasă din ceață

◀ Noua versiune a fostului prim ministru al Angliei, John Major: s-a cam înrăit, nu?

Am impresia că niște zombisii își fac de cap în joc.



datorită calităților sale deosebite. Mulți s-ar putea să nu știe cine este **Ed Hunter**. Ed e un personaj creat de grup care apare prin versuri și pe copertile albumelor. Am avut grijă să nu oferim o imagine foarte amănunțită a personajului pentru că fiecare și-l imaginează așa cum vrea. Cu toate că are un rol important în joc, el e prezent pentru a conduce jucătorul prin universul său foarte diversificat. Este ca un fel de ghid prin lumea sa și aduce multă faimă jocului fără ca el să fie prea omniprezent", continuă Kevin.

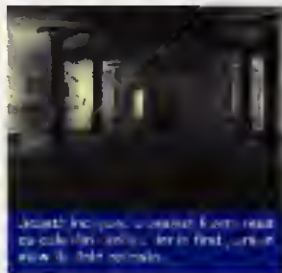
Nu e păcăleală

Una din problemele unui astfel de joc e să nu constituie o dezamăgire.



Astfel ar fi ușor de creat un joc care să aibă în fundal sau chiar în joc pe cei de la **Iron Maiden**, mai adaugi în fundal muzica de pe albume, și pui ceva grafică și deja ai captat atenția unei categorii de jucători. Nu, nu va fi așa, jocul nu se va baza numai pe faima grupului, ci va fi în stare să concureze cu orice alt joc din orice punct de vedere. Publicul nu este ușor de păcălit, iar comentarii nefavorabile în presă ar distruge reputația jocului, ceea ce n-are să se întâmple.

Universul jocului e masiv, iar



atenția la detaliu destul de impresionantă. Este o lume 3D în totalitate cu surse speciale de lumină, iar atmosfera conferită de cei de la **Iron Maiden** se materializează prin introducerea subtilă de imagini de pe albumele lor. Cei ce nu cunosc muzica grupului nu o vor recunoaște prin joc în fundal, dar asta nu contează. Producătorii au, pentru inspirație, o lume întrecută din cântecele grupului.

Scenariul

Ed Hunter este predominant un shoot-em-up, dar nu unul dintre acelea cu maniaci care merg pe străzi și distrug totul, spre marea



▲ Un „micuț” gargoyle te așteaptă să te mănânce și să te omoare pe tine și pe toți prietenii tăi, pe care nu-i vei avea. You're on your own.

▼ Se pare că zombii sunt mici „pul” pe lângă ei.

Dragilor, vă urez multe vieți în acest minunat joc!

jocului. În prima parte Ed va fi ca el ce apare în albumul *Peace of Mind* (îmbrăcat într-o haină de piele și stând într-o celulă captivă) și cea de-a doua parte ni-l va înfățișa pe Ed în viitorul îndepărtat ca un cyborg care are mâinile și picioarele reconstruite, această imagine provine de pe ultimul album „*X-factor*”. Este de-a dreptul oribil când Eddie este torturat pe un scaun electric și mici părți din corpul său cad. Chiar și creierul său este schimbat cu organe cybernetice și apoi este eliberat asupra unui public nepregătit. Jocul vă plimbă prin Egiptul Antic (din albumul *Powerslay*), *Asylum* (din *Peace of Mind*), *Vandalise Streets/City* (din *Killers*) și *Graveyard* (din *Grave After Dead*). Din toate aceste titluri și universuri s-a inspirat echipa de la *Synthetic Dimensions* pentru a crea locații cât mai diferite și stiluri grafice cât mai diferite pentru a da farmec jocului.

Orice fan al grupului va fi familiar cu locațiile jocului, dar dacă nu toată lumea

dezamăgire a unora, cu siguranță nu a cenzorilor, va fi oricum plin de sânge. Această problemă va mai fi verificată mai ales când este vorba despre sensibila piață germană care este una dintre cele mai mari piețe pentru jocuri și pentru albumele grupului. Jucătorul se poate aștepta să se tragă asupra lui, să cadă în ambuscade și să i se întâmple tot felul de lucruri ciudate și toate acestea într-un first-person.

Jocul are o poveste, dar aceasta a fost creată în special pentru a face o legătură între diferitele locații ale acțiunii. Eddie a evoluat cu fiecare album iar această evoluție a avut loc datorită unor anume întâmplări din viața sa. Aceste schimbări nu vor avea loc în joc în ordinea cronologică a albumelor. Eddie s-a schimbat mult și repede de la album la album. Jucătorul va întâlni două versiuni ale lui Ed de-a lungul



cunoaște acele locuri le vor găsi interesante, iar scenariul e în întregime interactiv. Orice imagine 2D de pe un CD al formației va fi prelucrată și transformată de Synthetic într-un mediu 3D, astfel încât jucătorul să poată să se plimbe într-un astfel de mediu după cum vrea. Este o lume plină de viață și de acțiune cu personaje ciudate. Toate aceste lumi vor atrage cu siguranță atenția jucătorilor, ceea ce e cel mai important. Ce ar putea fi mai divers decât o lume variind de la înseritul Egipt la atmosfera gotică dintr-un cimitir?

Tehnologia folosită

Synthetic e una din firmele care se ocupă cu dezvoltarea graficii pentru jocuri, iar **Ed Hunter** nu face excepție. Dacă vrei să vezi primele imagini 3D (cu ochelari roșu/verde) care ieșeau pur și simplu din ceram, atunci vei fi surprins cât de mult a



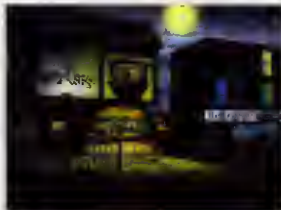
avansat echipa de la Synthetic în munca sa. Cu toții am făcut umbre și desene de verde și roșu înainte și ne-am simțit ciudați și am văzut rezultate deloc impresionante, dar așteaptă să vezi la ceea ce am ajuns și ceea ce am reușit să obținem. Modelarea și construcția lui Eddie a fost atât de bine realizată, încât s-au folosit de fotografii de corpuri omenesci reule dintr-o morgă ca să fie siguri că arată real - destul de macabru, dar funcționează. Ar putea să sune puțin cam „bolnav”, dar dacă pui un cadavru în picioare, tot ce înseamnă materie lichidă se scurge foarte repede spre membrele inferioare, privește-l pe Ed și vei vedea picioare bulbucate. Aceasta este atenția cu care s-a lucrat și care s-ar putea s-o treceți în vederea dacă nu sunteți informați că acest lucru conferă o mișcare cât mai reală a personajului! Adăugați toate celelalte ingrediente cum ar fi

efectele de lumină, poligoanele, folosirea la maxim a resurselor și a plăcilor 3D, condițiile climatice etc., care sunt elementele primare ale oricărui joc, și veți vedea că ceea ce ar putea fi catalogat ca o farsă cu un subiect tare (referitor la **Iron Maiden**) este de fapt un potențial enorm!

În cele din urmă

Scopul este de a găsi obiecte și de-a împușca aproape tot ce mișcă. Jocul nu este linear și, astfel, poți să explorezi după cum dorești, dar țelul este distrugerea, iar evenimentele din joc vor avea meru cu o altă întorsătură depinzând de cum acționezi și ce drum îți alegi. În ceea ce privește armele și muniția, gloanțele vor fi limitate și va trebui să fi de asemenea atent să nu iei prea multe lovituri. Pe cine omori și în ce tragi va avea un anumit efect asupra drumului tău prin această lume macabră. Este o lume plină de moarte și de secrete, încărcate de diferite obiecte foarte folositoare, iar atenția jucătorului va fi îndreptată și asupra celor ce se vor petrece în viitor.

Kevin afirmă că jocul va evolua gradual. Astfel, la început vei întâlni oameni care vor arunca cu sticle și cărămizi spre tine, iar pe moment ce avansezi vei întâlni și prizonieri și tot felul de tipuri ciudați înarmați până în dinți. În primul nivel, jucătorul va deveni familiar cu ceea ce-l așteaptă, deci va fi ușor, dar din cel de-al doilea nivel „Hell” lucrurile se vor complica. Recompensele pentru jucător vor fi și ele bine calculate și așezate prin nivel sub formă de item-uri bine cunoscute mai din toate jocurile shoot-em-up. În aceste jocuri șansele de a te plictisi sunt foarte mici și nu vei reuși să cataloghezi personajele sau să știi după o vreme cum vor reacționa. Din acest punct de vedere, deci al



▲ Să facem așadar o vizită prin Anglia. În stânga puteți observa minunatul Big Ben.

Al-ului, s-a lăsat foarte mult pentru a evita personajele monotone și mișcările lor foarte previzibile.

Adevărul gol goluț

Iron Maiden este o formație de renume mai ales în Germania și Japonia. Au mii de fani și pot fi clasificați printre grupurile cele mai de seamă ale rock-ului. Au lansat 14 albume cu peste 42 de milioane de bucăți vândute și cu 8 discuri de platină câștigate.

În ceea ce privește vânzările pentru **Ed Hunter** așteptările se ridică la 600 de mii.

Peste o mie de fani au răspuns formației afirmând că au auzit de acest joc care e încă în „fabrică”. **Ed Hunter** este începutul unei serii de jocuri care-l vor avea ca personaj principal pe Eddie. Pentru a doua parte Synthetic și Iron Maiden vor forma un grup numit Eddie și Mutanții și vor scoate pe piață un album!

Ed Hunter, jocul, este anunțat să vadă lumina în luna aprilie a acestui an și, pentru că tot ne apropiem de anul 2000, scopul jocului și al jucătorului e să-l urmeze pe Eddie și să afle cât de multe știe el despre sfârșitul lumii. Over and out!

Sergiu

▲ Ed a fost „construit” după ultima tehnologie și arată de-a dreptul macabru și înfricoșător.

Nota LEVEL

Producător: Synthetic Dimensions/EMI
Distribuitor: EMI
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multijoc: Da
Platformă: Win95
Data de lansare: aprilie 1998

◀ Pelsajul este realizat foarte bine și este pus la punct până la ultimile detalii.

Extreme Warfare

Jocurile de pe Internet atacă mai mult ca oricând. Ca de pildă EW, care este atât strategie cât și simulator și oferă o grafică amețitoare.



etiunea se petrece în 2050, când oamenii au colonizat planeta Marte. Dar nici nu au apucat să dezvolte o colonie mai acătării, că hop! și apar extraterestrii Sway ce pretind că New Mars se află pe pământurile lor sfinte. Și fără să stea prea mult pe gânduri, distrug Pământul în șapte zile și nu par să aibă remușcări. Așadar, nu este nici o îndoială că pe planeta roșie se vor da lupte pe viață și pe moarte, suficient să schimbe nuanța acesteia într-una de un roșu aprins. Sau verde fosforescent, dacă te dovedești a fi un mare criminal de omuleți verzi.



▲ Arma principală a oamenilor. După cum se observă, ca armament secundar s-a ales un tun mai mic, nu o mitralieră.

Va fi un succes prin strategia oferită?

Până acum, majoritatea jocurilor Real-Time Strategy se bazează pe construcția cât mai multor clădiri ce trimit cât mai multe trupe în distugerea inamicului. EW se axează pe o idee nouă, apărută la Myth: pozezi o anumită armată – mai exact grup de diverse unități – și cu acesta trebuie să-ți distrugi inamicul, care te depășește numeric. Astfel dispar filozofile de luptă „cine are mai multe resurse câștigă” și apare necesitatea de a folosi o strategie apărută în secolul nostru: combinarea armelor. Cum este de așteptat, aceasta nu se face oricum, ci trebuie

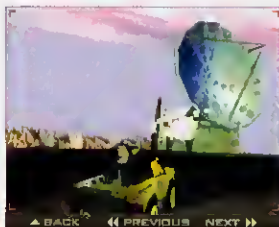
▲ Mică și pricajită mai este mașinuța de cercelare. Dar nu trebuie neglijat tunul din spălare, care la o adică poate distruge multe linie strategice.

▲ Pare mai fragil decât un ARO 10 Spartana, dar e foarte folositor pe post de scout.



ținut cont de fiecare element specific al fiecărei unități. De pildă este indicat ca elicopterele să patruleze în fața tancurilor ce trag mai puternic, dar văd mai puțin.

Nu lipsit de importanță va fi briefing-ul misiunii. Deși acesta nu oferă prea multe explicații despre teren sau despre adversar, poți totuși să-ți faci o idee despre cum va fi bătălia respectivă. Apoi vei începe o discuție cu membrii propriei echipe despre ce trupe ar trebui folosite, cum vor fi amplasate, cum și pe unde se vor deplasa etc. După această „strategie” se va trece efectiv la joc. Deci nu vor mai fi campanii în care știi de unde când și cum ești atacat de inamic, iar tu vei vedea clar cât ești de bun ca strateg.



Va fi un hit ca simulator?

Partea de strategie a fost bine concepută, dar nici partea de luptă propriu-zisă nu a fost mai puțin gândită. EW se înscrie în linia jocurilor din ultimul val, care uimesc prin grafica și sunetul bine realizate. Acestea au fost foarte bine exploatate pentru crearea unui feeling plin de adrenalină și nervi puși în pioane, în care îți vezi foarte bine unitatea comandată. Pentru a avea o perspectivă mai bună asupra câmpului de luptă, jocul oferă 1st person view și 3rd person perspective alături de alte tipuri de vizualizare – free cam, close cam, follow cam. Toate acestea sunt oferite pentru o gamă largă de unități, de la buggy-uri de recunoaștere la tancuri grele și elicoptere pentru toate gusturile.



Va fi un mare succes pe Internet!

Cum am mai spus, EW a fost conceput special pentru Internet încă de la început. Aceasta s-a materializat prin stilul de joc: este vorba de întâlnirea a două echipe de câte 11 gameri cu propria personalitate, care lucrează împreună pentru distrugerea celorlalți. Deși misiunea se termină prin îndeplinirea tuturor sarcinilor individuale, jocul pune accent pe spiritul de echipă ce-i animă pe gameri. Grafica a fost astfel creată încât să ofere cât mai multe frame-uri pe secundă, folosindu-se de multe ori grafică poligonală cât mai puțin complicată, fără a-i afecta design-ul.

Totuși, nu au fost uitați nici aceia ce preferă să joace singuri. Aceștia își vor crea propria echipă și-o vor conduce așa cum le place, dar se vor simți în pielea lui Rambo și nu ca membri ai unei echipe. Deși nu vor avea în față inamici umani, totuși ei vor da de greu, deoarece AI-ul este mult mai bun decât la alte strategii.

Totuși cele mai bune jocuri sunt cele multiplayer. Dar din păcate, se aplică proverbul „frate, frate, dar Internetul e pe bani”. Extreme Warfare este excelent pentru cei din America, unde taxele sunt mici. Și chiar și în Europa Occidentală, unde acestea nu sunt tocmai piperate. Dar în România accesul la acesta este foarte scump în comparație cu veniturile. Oricum, cei care vor un nou tip de strategie nu au ce regreta.

Generalu'

Nota LEVEL

Producător: Trilobyte
Distributor: Red Orb
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

Joint Strike Fighter

Simulator de zbor... 3DFx... realism exagerat... feeling... toate vin într-un singur pachet. Eidos nu-și dezmințe reputația prin acest joc de excepție, un flight-sim care nu ar trebui să lipsească din colecția nici unui gamer adevărat.

Problema fundamentală ridicată de majoritatea simulatoarelor de zbor pe PC este aceea a graficii. Restul, constând în jucabilitate, manevrabilitate, feeling etc., pare a fi doar „partea a doua” în ceea ce privește un flight-sim. De-a lungul timpului s-a încercat realizarea celei mai fericite combinații tuturor aspectelor enumerate mai sus. După ani de încercări, la seria marilor firme producătoare de jocuri care aparțin acestui gen (Novalogic cu „Comanche 3”, „F22 Lightning II” și „F22 Raptor”, Looking Glass cu „Flight Unlimited” I și II etc.) s-a adăugat de curând și Interloop (distribuit de Eidos interactive) cu al său Joint Strike Fighter.

Realitate sau SF?

Nu cu mult timp în urmă Lockheed și Boeing au răspuns apelurilor Pentagonului de a crea tipul de avion de vânătoare și bombardament perfect. Guvernul american lansase un proiect de modernizare și dotare a flotei aeriene: USAF. Rezultatul mai multor ani de cercetare asiduă s-a concretizat în două capodopere aviatice: X32 și X35. Fiecare avion



▲ Acest Tu-22M, un bomber de toată frumusețea, are întâlnire cu una dintre rachetele mele.

► Briefing-ul campaniei din Afganistan, anunțând zile negre pentru inamici...

▼ Inamicii s-au coalizat: Su-27, rachetă Side-winder și efect de halo. Ce poate fi mai înspăimântător?

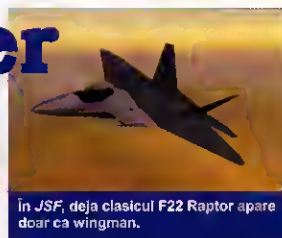
folosește tehnologie **stealth**, ceea ce le transformă în cele mai sofisticate arme ale începutului de secol XXI.

Ideea de armă multifuncțională a stat la baza ambelor proiecte. Astfel, cele două minuni aviatice



sunt capabile atât de bombardament de mare precizie cât și de interceptare a avioanelor inamice. Vitezele atinse de X32 și X35 se situează în jurul cifrei de 1200 km/h. Datorită design-ului special, cele două avioane sunt capabile să efectueze atacuri la joasă înălțime la viteze foarte mari.

Deși prezintă capacități de stocare a armamentului destul de reduse, cele două supersonice sunt practic invizibile pe radar, ceea ce le conferă avantaje extrem de mari. Țintele nepregătite pentru un atac sunt mult mai ușor de lovit decât un inamic care își cunoaște cu precizie poziția...



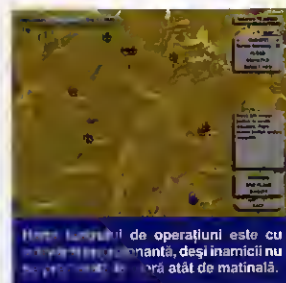
În JSF, deja clasicul F22 Raptor apare doar ca wingman.

Detaliile - un deliciu

Își amintește cineva tehnologia folosită în timpul primului război mondial? Piloții erau nevoiți să lanseze bombe din carlingă cu propriile mânuțe, mitralierele mușeau când din fuselajul inamicului, când din propria elice, iar la rachete aer-aer sau aer-sol nici nu se visa... De atunci însă a trecut aproape un secol, iar tehnologia a evoluat dincolo de limitele imaginabilului. În JSF aveți posibilitatea de a testa aparatele descrise mai sus de-a lungul celor patru campanii puse la dispoziție. Modul **campaign** poate fi selectat din meniul principal, alături de obișnuitele **Select pilot**, **Options**, **Exit game** etc.

Cu siguranță că înspre **Options** se vor îndrepta posesorii de calcula-

toare mai slabe, în speranța că vor putea seta jocul să rulzeze acceptabil și pe un procesor mai lent. Trebuie să vă avertizez că, din păcate, JSF



Hint: Interfașul de operațiuni este cu adevărat impresionant, deși inamicii nu vă privesc în spate atât de maternal.



este nerecomandabil deținătorilor de computere sub 133MHz (suficient doar pentru low-resolution). În schimb, fericirii posesori de plăci 3DFx se pot bucura de o grafică excepțională și pe PC-uri mai puțin performante.

Nivelul de dificultate al campaniilor (Afganistan, Columbia, Korea și peninsula Kola) variază de la Very Easy la Very Hard. Producătorii s-au gândit însă și la cei care sunt dormici să intre direct în focul luptei. Pentru ei a fost implementată opțiunea „Dogfight”, prin intermediul căreia se pot seta ușor condițiile unei lupte aeriene: teatrul de operațiuni, condițiile meteorologice (ploaie, căldură mare, căldură foarte mare, furtună etc.),



numărul inamicilor (care vin asupra jucătorului în valuri ce se repetă până la anihilarea sa sau până la apariția plicetelii), numărul de wingmen-ii.

Dar să uităm aceste... neplăceri și să revenim la problemele serioase, cum ar fi...

Campaign Mode

Cele patru campanii sunt părți integrante ale unor războaie imaginare. În JSF jucătorul, pilot-șef (?) al unui escadron, trebuie să-și etaleze și talentele de tactician, între îndatoririle sale aflându-se și crearea de waypoint-uri pentru squadron-ul său și selectarea țintelor care urmează să fie distruse. Responsabilitatea pilotului virtual este astfel mult sporită, pentru că acum trebuie luată în considerare și wingmen-ii, care nu sunt „ași ai cerului albastru” de la bun început. Ei trebuie protejați pe cât posibil, pentru a le asigura o funcționare de durată. În plus, ofițerii cu grade superioare nu sunt prea încântați când jucătorul se întoarce dintr-o misiune ca unic supraviețuitor...



Prin intermediul unei hărți extrem de detaliate, jucătorul poate ține sub observație întreg teatrul de operațiuni. Și totuși, războiul nu este nici pe departe ceva static, inert, în special dacă luăm în considerare faptul că cei de la Interloop au implementat în joc „fimp virtual”. Cu alte cuvinte, totuși se petrece de-a lungul mai multor zile. Odată întors din misiune, jucătorul are posibilitatea de a „sări” peste câteva ore, pentru a putea lansa o misiune de noapte, de exemplu.

Ceea ce mi s-a părut destul de interesant este faptul că fiecare țință marcată ca **primary target** are atașate o notă informativă și o serie de poze „din satelit”.

About the game

Din tot ceea ce am descris mai sus s-ar putea crede că este de fapt vorba de un joc de strategie și nu de un simulator. Și totuși, JSF este un flight-sim cât se poate de bun care, după părerea mea, poate răspunde cerințelor celor mai împătâmiți gameri. Astfel, unii dintre noi consideră că un zbor începe în fața hangarului. Alții ar



▲ Uneori am zburat la firul ierbii. Acum zbor la firul apei...



▲ The lonely hunter și prima lui victimă din ziua aceea...

▼ Efectul de halo sau „Cum se infrumusețează artificial un joc care nu are nevoie de artificii de grafică”.

dori să decoleze fără prea multă bătaie de cap. No problem! Pentru aceștia din urmă, Interloop a introdus opțiunea de „Start on runway”.

Odată aflați în aer, priviți cu atenție împrejur... Chiar dacă nu sunteți posesori de 3DFx, cu siguranță veți avea ce admira. În opinia mea, **Joint Strike Fighter** este unul dintre cele mai frumoase realizate simulatoare de pe PC. Producătorii au afirmat că terenul a fost realizat cu ajutorul datelor preluate prin satelit. Jucătorul poate admira un răsărit de soare copleșitor în Afganistan, de exemplu, unde nisipul dunelor pare a fi în flăcări. De asemenea, feeling-ul unui zbor pe timp ploios deasupra peninsulei Kola este de nedescris. Condițiile atmosferice sunt redată fidel, iar efectul de halo este și el prezent

(din fericire, poate fi deactivat).

Carlinga este unul dintre elementele cele mai importante în orice flight-sim care se respectă. În JSF jucătorul este așezat în interiorul unui cockpit interactiv. Cu alte cuvinte, orice buton poate fi activat. În acest scop, veți putea folosi cu încredere cursorul în formă de mână. Pentru cei care au nevoie de un anume panou de comandă, acesta poate fi accesat în mod full-screen.

USAF a constatat că mulți piloți mor nu din cauza inamicilor, ci pentru că se prăbușesc. Pentru a evita asemenea situații nefericite, X32 și X35 au fost dotate cu un sistem „anti-crash”: o voce suavă (s-a demonstrat că piloții sunt mult mai receptivi la auzul unei voci feminine) avertizează jucătorul de posibilitatea contactului nedorit cu solul. Dacă acesta nu reacționează în timp util, comanda „Pull up” se

concretizează și avionul își reia zborul în alara oricărui pericol. Pentru cei încrezători în forțele proprii, această opțiune poate fi dezactivată.

Target acquired

Asemeni celor mai multe simulatoare, în JSF pilotul folosește un sistem de waypoint-uri pentru atingerea țintei. Altitudinea acestora poate fi setată pe harta strategică. În cazul în care teritoriul străbătut se află sub supravegherea radarului inamic se poate folosi modul de zbor "ground-hugging" (sau zbor

nevăzuji) care crește astfel considerabil.

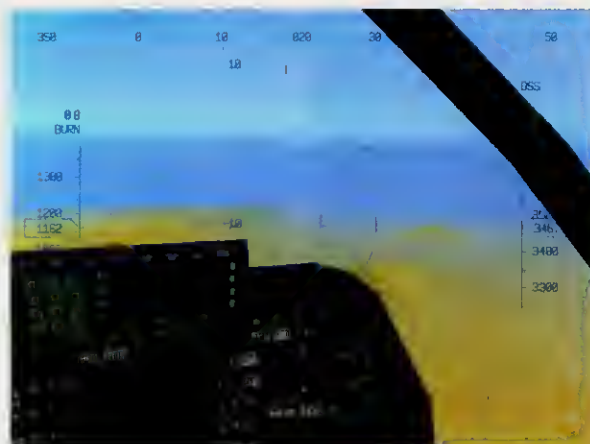
De-a lungul campaniilor vă vor însoți trei wingmen-i de încredere, dovedindu-se nu o singură dată de un real folos. Pe măsură ce veți înainta în teritoriul inamic, ei vor câpăta experiență, vor învăța manevre de zbor și de luptă mai sofisticate, deci vor deveni mai eficienți. În timpul zborului le veți putea adresa, prin intermediul unei interfețe ușor de folosit, comenzi cu privire la formația de zbor (arrow, card, line etc.), distanța dintre avioane, activarea/dezactivarea radarului, atacarea unei ținte ș.a. Din nou este necesară



▲ Su-27 – inamicul no. 1 al avioanelor americane.

aducătoare de moarte, wingmen-ii răspund prompt prin radio (deși nu au voci diferite nu este chiar atât de deranjant) etc. Muzica este de nota zece, dar cei care doresc o simulare cât mai apropiată de realitate o pot dezactiva.

Nu încrecați să criticați JSF-ul doar citind acest articol. Pentru a înțelege pe deplin complexitatea simulării trebuie să-l jucați. Și totuși, întotdeauna este loc pentru mai bine. După părerea mea, s-ar mai fi putut lucra la arhitectura orașelor (mi se pare de-a dreptul bizară, ea de altfel în aproape toate simulatoarele de până acum), iar



◀ Un cockpit virtual aproape palpabil.

la firul ierbii), activat odată cu pilotul automat. Repet, atât X32 cât și X35 au fost concepute pentru atacuri stealth. Încercarea cu armament a avionului până la refuz nu conduce decât la creșterea șanselor de a fi detectat de radarele inamice. Pentru a minimaliza acest pericol, încercați să creați un traseu care trece prin zone ferice (eum ar fi văile râurilor). Totuși, calculatorul poate oferi celor nerăbdători să se vadă trecuți de partea de planificare a misiunii o serie de variante.

Armamentul din dotare constă în deja banalele rachete AA Sidewinder, rachete ATG (Air To Ground), bombe incendiarie etc. Înaintea fiecărei misiuni trebuie aleasă combinația potrivită. Încercați să distrugeți țintele selectate doar cu ajutorul armamentului din interiorul avionului, fără a „împodobi” și arpile. Șansele de a atinge ținta

etalară calităților de strateg. Nu e prea ușor să fi pilot de vânătoare în zilele noastre...

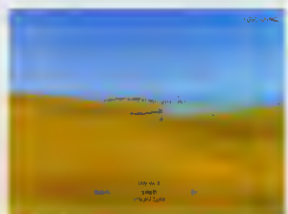
Final approach

În ceea ce privește partea sonoră, totul pare OK: motoarele zumbăie adormitor, rachetele încântă urechile cu muzica lor

Nici vântul, nici ploaia nu pot împiedica un avion de asemenea „callbr” să-și ducă mistuna la bun sfârșit.



▶ Racheta albă, purtătoare a mesajelor de dolu.



exploziile sunt realizate cel puțin jenant.

Deocamdată cam atât despre Joint Strike Fighter. Nu ezitați... jucați-l. Este cu adevărat un nou LEVEL în domeniul simulatoarelor pentru PC.

Mike

Nota LEVEL

Producător: Interloop
Distribuitor: Eldos Interactive
Hardware: Pentium 133, 24 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

93 / 100

StarCraft

Anunțat de foarte mult timp, succesorul lui WarCraft și-a făcut apariția când pierdusem speranța de a-l mai vedea.



După ce au avut succes enorm cu WarCraft II (deși nici WarCraft I n-a trecut neobservat), cei de la Blizzard (visent!) au anunțat că acesta va avea o continuare cu lupte nu în tărâșterea terestră, ci... în viitorul spațiului. După mai mult de un an jumate de așteptări, iată că minunea s-a produs, iar gamerii axați pe strategie vor avea...

Un nou viscol pe PC-uri

Până acum, toate RTS-urile aveau un scenariu clasic: două tabere, băieții buni și băieții răi, se luptau pe viață și pe moarte. Ca și în Dune 2, aici apar trei rase, diferențiate prin istoric, tehnologii, armament și tactici. Cum era de așteptat, Blizzard a urmărit ca strategia să fie total dictată de abilitățile taberei alese, mai mult decât era în WarCraft sau Red Alert. Oamenii luptă cu

Putîn cam nebuni, zergii atacă cu mîc cu mare tocmăi acolo unde ai buncăre de apărare.



trupele convenționale – infanteriști, roboți, tancuri și starship-uri. Zergii își acoperă pământul cu o substanță – Creep – care strică treptat-treptat unitățile inamice ce o calcă în picioare. În plus, poți pune paraziți pe inamici, iar aceștia îți arată ce

început trupe cu experiență. Unele scenarii conțin scurte elemente de RPG, în care îți se cere – spre exemplu – să treci printr-o linie de arme defensive și să le dezactivezi de la terminalul unui computer. Oricum, manualul explică mult istoria și dorințele fiecărei rase, iar la începutul unei misiuni ai parte de filmele și briefing-uri mai rar întâlnite.

Al-oi, vechea problemă a RTS-urilor (real time strategy) a fost perfecționat timp de un an. Dacă în WarCraft nivelul acestuia era mediu, în StarCraft lucrurile se schimbă puțin. Oponenții sunt mult mai puternici și mai competitivi, putând crea reale probleme chiar și celor mai experimentați jucători.

Nici jocurile multiplayer nu au fost lăsate de-o parte. Într-o echipă poți folosi tot ce are coechipierul: hartă, resurse, tehnologie, controlul unităților. Astfel, cea mai bună tactică este ca unul să strângă resurse și altul să conducă atacul. Ca moduri de victorie se pot seta cucerirea steagului, slaughter (masacrul – câștigă cel care are cât mai mulți inamici trecuți pe răboj) sau greed (Iacom – la terminarea resurselor, victorios e cel care a adunat mai multe resurse).

Se poate juca și pe Internet, prin serviciul battle.net pus gratuit la dispoziția gamerilor de către Blizzard. Dar totul se mișcă mult mai încet decât alte RTS-uri.

Mai ȳineți minte editorul de hărți



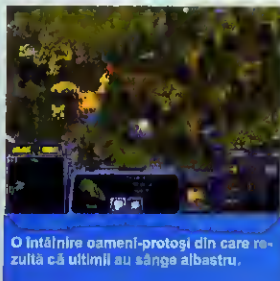
▶ Tehnologii înalte într-o confruntare spațială. Dar, mult mai interesante decât ele, sunt armele și exploziile.

▶ Protoșii au cele mai spectaculoase tehnologii. Priviți numai cum își construiesc clădirile!



vede trupa respectivă. Dacă aceasta se întoarce la bază te asigur că vei avea ce vedea. Puterile psihice ale protoșilor copiază vrăjile din WarCraft II, dar mai au și alte posibilități, ca de pildă generarea de imagini false de unități.

În plus, aceste trei părți vor avea propriul lor teatru de luptă, fiecare având câte 30 de misiuni. Obiectivele lor nu constau numai în anihilarea inamicilor, ci uneori trebuie să escorteze unele personaje (a se citi să le salvezi picla). Acestea apar și în misiunile următoare, ceea ce face să deții de la



▶ Intâlnire oameni-protoși din care rezultă că ultimii au sânge albastru.



▶ O clădire e atacată? Bine, atunci o mut în altă parte!



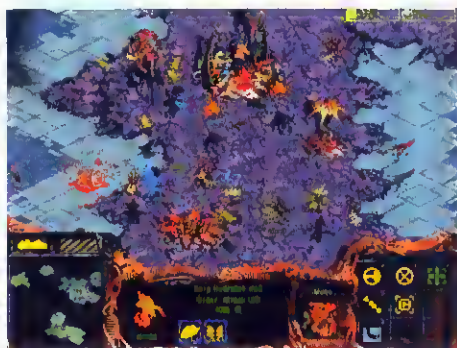
din Warcraft II? În StarCraft el a devenit editor de scenarii. Astfel, nu numai că desenezi harta, ci și aranjezi ca la un moment dat să se întâmple ceva: secarea unei mine de gaz, apariția unor alți inamici chiar în baza ta etc. Cu acesta, poți crea campanii de toată frumusețea fără să fie necesare cunoștințe de programare!

Luptele stelare – între iluzii și așteptări

Când o firmă de renume lansează un joc, se așteaptă ca acesta să fie revoluționar, adică să aducă o groază de elemente noi, ce vor atrage gamerul imediat. Acesta e și cazul StarCraft-ului, de la care se așteptau multe, dar n-a fost să fie.

Cea mai mare dezamăgire este grafica, care nu oferă nimic nou. Există păduri, deșerturi, platforme spațiale, clădiri, toate dispuse la diverse înălțimi. Ba chiar terenul e interactiv, în sensul că un grup amplasat sus trage mai bine și de la o distanță mai mare decât dacă ar fi jos. Există chiar și posibilitatea de a sta camuflat în pădure. Dar, din

păcate, totul e bidimensional. Astfel unitățile, care deși sunt mai mari și mai colorate ca la alte RTS-uri, sunt mai mici decât bitmap-urile din Warcraft. Tipul terenului e de domeniul trecutului, semănând foarte bine cu cel din Ages of Empires. Un teren 3D ca la Total Annihilation? O vizualizare a câmpului ca la Myth:The Fallen Lords? Nu. O singură perspectivă, ceva mai bună decât cea a WC II, în sensul că vezi unitățile mai mult din lateral decât de sus. Dar nu sunt motive de disperare, pentru că grafica dă dovadă de bun gust născut în TA și MFL. Și ar fi de notat efectele armelor speciale. De pildă, o furtună psionică umple inamicii cu descărcări electrice



foarte interesante, iar flame-trower-ul aruncă flăcări de zece ori mai mult decât acela din Red Alert. Exploziile și laserele sunt bine desenate, dar cele mai spectaculoase sunt luptele dintre nave spațiale. Flotele de starship-uri înghesuie și



▲ Față de nave, unitățile terestre sunt niște pitici neajutorați.

exploziile acestora sunt ceva ce nu trebuie pierdut, fiind ceva ce într-adevăr nu s-a mai văzut.

Controlul trupelor amintește și el de Warcraft II: poți selecta un grup de maxim 12 unități, grup care nu poate fi numerotat ca în RA sau AOE. Blizzard n-a vrut ca jucătorul să insiste prea mult pe aranjarea în formații, așa cum e de pildă la Myth. Așadar, luptele vor fi mai simple de condus cu ajutorul unei interfețe simple, ceea ce poate satisface pe strategii amatori, dar dezamăgi pe cei profesioniști. Dar aceștia n-au de ce să se supere, deoarece a fost introdusă posibilitatea waypointurilor și de a da unei clădiri sarcina de a construi mai multe unități.

Un pas mic în domeniul RTS-urilor, un salt imens pentru gameri

Cum am spus mai sus, StarCraft nu e un joc revoluționar pentru că nu aduce nimic nou. Dar nu i se poate reproșa că e foarte bine făcut și că nu va ține gamerii în casă pentru cel puțin câteva luni. Deși oferă o grafică clasică (adică pe cale de dispariție), jocul poate avea o viață destul de lungă prin varietatea de unități și hărți pe care le oferă.

Generalu'



▲ Ca și în Warcraft, aici poți face upgrade-uri. Dar simbolizarea lor e de-a dreptul curioasă, așa cum se vede în colțul din dreapta jos.

Nota LEVEL

Producător: Blizzard
Distribuitor: Blizzard
Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM

Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

88 / 100



Dacă trec peste cerculețul acela, voi avea girofar.

Die Hard Trilogy

Studioul Twenty Century Fox a încercat să transpună succesul seriei „Die Hard” din industria cinematografică în cea a jocurilor, promițând trei aventuri într-una singură. S-ar zice că Die Hard nu va fi lăsat de-o parte chiar așa ușor.

Mai există ceva care n-a auzit de Twenty Century Fox? Cu siguranță că nimeni, deoarece toată lumea cunoaște acest renumit studio de la Hollywood, ale cărui producții au mare priză la public. Dar iată că acum vor să treacă de la marile ecrane, la (micile) monitoare ale PC-urilor, deoarece, după cum se știe, în industria jocului se câștigă aproape la fel de bine ca în cea a filmului. Și pentru a avea succesul asigurat, au pornit cu transpunerea unei trilogii foarte cunoscute. După cum spun producătorii Die Hard este un „one explosive package” și chiar este apreciat de unele reviste de specialitate.

Ce e de făcut (adică de împușcat)

După cum era de așteptat, te afli în pielea detectivului John McClane. Acesta se pare că este total lipsit de noroc, deoarece se află mercu în locul nepotrivit, la momentul nepotrivit. Nimereste tocmai acolo unde se întâmplă acte de terorism. Acolo unde poți

să mori destul de lejer și unde este nevoie de croi...

De pildă, în Die Hard umbli printr-un sediu zgârie-nori plin cu teroriști ce nu știu prea multe, în afară de a apăsa pe trăgaci atunci

Vei intra sau nu vei intra în altă mașină când treci pe roșu - aceasta-l întrebarea.



când te întâlnești. Tu, reprezentantul celor buni, al celor drepiți, bravi și viteji, trebuie să cauți ostateci în orice colțșor al hărții. Tocmai ai eliberat unul? Ușile liftului se deschid, iar din el apar o grămadă de băieți puși pe omor în masă. De multe ori ești în situația de a fi

încercuit de grupe de inamici, iar singurul sfat ce trebuie aplicat este „run, gamer, riot!”. E drept că aparține altui film, dar dacă nu-l aplici, riști să vezi lumina de la capătul victiei. Undeva sus este scris numărul de teroriști rămași în viață, număr foarte frustrant. De ce? Deoarece de fiecare dată când ajunge la valori mai mici - cinci, șase inamici - și ți-e lumea mai dragă - tocmai atunci vezi pe hartă cum ies din lift o mulțime de ucigași. Și numărul lor ajunge iar la 15-16, cum a fost la începutul nivelului... Iar tu ai energie mai puțină... poate îi termini în final pe toți (deși nu prea cred), ba chiar îi eliberezi și pe ostateci (nu prea cred, de două ori).

Ca să treci la nivelul următor, trebuie să dezamorsezi bomba de la acel etaj, care a fost activată de ultimul terorist împușcat. Și începi o goană prin clădire, care are niște culoare întortochiate demne de un labirint.

Oricum, în Die Hard important este proverbul „fuga-i rușinoasă, dar e SĂNĂTOASĂ!”. În următorul joc al trilogiei acesta nu mai e valabil, deoarece treci de la un shoot'them'up la un arcade. În Die Harder ai de-a face cu alți teroriști ce controlează un aeroport. Poate tu nu vrei neapărat să intri, dar picioarele detectivului nostru te poartă prin locuri în care faci cunoștință cu mai mulți criminali decedată. Și poate ar fi foarte ușor să-i dobori, dacă unii dintre ei nu s-ar ascunde după ostateci, mașini și elemente de decor, iar alții n-ar mai fugi dintr-o parte în alta a ecranului. Pentru a-i atrage pe masochiști, cei de la Twenty Century Fox au făcut ca greutatea să crească odată ce înaintezi spre noua aripă a aeroportului, aflată în construcție, și în tunelele de sub piste. După ce luptați din greu pe lângă avion, aveți



Marea sală de baluri. Deși trag de zor cu shotgun-ul, mai sunt destul teroriști primitori la recepție. Aceasta să-nsemne că balul abia de-acum începe?

dreptul să ajungeți în interiorul acestuia. Dar nu vă recomand să stați prea mult, deoarece teroriștii au intenția de a-l arunca în aer. Singura scăpare este să te catapultezi cu scaunul pistolului, după care ajungi la o biserică (vă mai aduceți aminte de film?). După ce scapi cu bine și de acolo, ajungi într-o cursă foarte rapidă de snowmobile. Am scris „cursă”? Am greșit, vânătoare e un cuvânt mai potrivit. Numai după ce omori toți teroriștii îți este permis să te urci în elicopter. Spre sfârșit ai de ochit un avion ce este prins de furtuna de zăpadă. Dar „in the end there be only one”, vorba Nemuritorului.

Slavă Domnului că poți culege armele teroriștilor, de la pistoale Beretta până la mitraliere AK47. Acestea diferă unele de altele prin putere de foc, număr de gloanțe pe secundă, mărimea încărcătorului etc. În plus, pentru situațiile mai încordate ai la dispoziție grenade și rachete.

În ultima parte, Die Hard With A Vengeance, trebuie să salvezi New York-ul de teroarea bombelor plasate... în mijlocul străzii. Ai posibilitatea de a conduce mai multe tipuri de mașini, ca de pildă taxiul galben, mașina de poliție... camionul gunoierilor, autobuzul școlar și o aiureală specific americană, numită Fork Lift (să cauți bombe cu „furculița ridicată” - ce poate fi mai trăsnet decât așa ceva!). Dar să nu credeți că noi europenii am fost uitați. Restul de până la 15 mașini (așa cum se laudă producătorii jocului) sunt modele italiene și germane. Bineînțeles, acestea nu sunt altceva decât mașini sport. Toate acestea diferă prin accelerație, frâne, manevrabilitate și - foarte important - posibilitatea de a



efectua derapaj controlat.

Poate crezi că dacă folosești mașina cea mai rapidă ai cele mai mari șanse de câștig. Nu e chiar așa, pentru că ai nevoie de aproape toate mașinile. De pildă, în tunelele metroului trebuie să te ferești rapid de tot ce-ți iese în față. Ca și atunci când mergi prin Central Park și trebuie să nu-i calci pe cei cu patine cu roțile. Întodeauna ajungi pe Wall Street când e înghesuiala mai mare (nu contează dacă până acolo ai fost rapid sau nu), și o să ai nevoie de o mașină care accelerează mai ușor.

Pare să fie o minunăție, dar este chiar așa de bun?

Toate elementele enumerate mai sus ar face din joc un hit. Dar, din păcate, producătorul a neglijat un aspect fundamental: grafica. Se cere P120 (recomandat este P166) cu 16 MB RAM, de crezi că este rulat în rezoluții mari. Eroare, cea mai mare fiind aceea de 600X480. Poate are o mul-

▲ I-am dat unul „priten” o grenadă. Deși acțiunea se petrece noaptea, aș vrea mai multă lumină.



▲ Pentru a scăpa de cât mai mulți teroriști, le-am trimis o rachetă. Dar se pare că nu a fost de ajuns numai una.

▲ În caz că se trage în voi, vă ridicăți fustița să nu vă împiedice și faceți ușor un pas lateral”. Așa sunt invitați polițiștii new-york-ezi?

țime de culori. Iarăși eroare: harta din Die Hard pare a fi făcută pe Spectrum. Tot aici creatorii jocului se laudă cu un engine grafic ce „tare” din pereții ce încurcă privirea. Ceea ce rămâne în locul lor este un spațiu negru de prost gust, negru care înconjoară zona pe care o vede detectivul tău. În plus, aceasta este așa de mică, încât inamicul ce îți apare tam-nesam în față începe imediat să tragă. Noroc că harta te anunță de prezența lui, dar aceasta îl reprezintă printr-un pătrățel roșu. Atunci când îl împuși, din el țșnește sânge ca în Wolfenstein3D! E oribil, că, după ce se cere așa de mult hard, se oferă efecte ce le găsim pe 286-uri. Spre deosebire de tatăl shoot 'em' up-urilor, aici morții sunt mai bine reprezentați, chiar dacă nu sunt pătați de sânge (deși stau deasupra bălților roșii). Din păcate, textura nu li se schimbă, iar hlizeala multora îți dă impresia că mai sunt în viață.

În altă ordine de idei,

țintele probabil trebuia să fie în formă de cercuri, dar au ieșit octogonale.

Mașinile sunt frumoase colorate, dar de la distanță nu prea îți dai seama dacă le vezi fața sau spatele. Probabil se dorea ca a treia parte să fie un simulator de curse de mașini prin circulația unui mare oraș.

Dar orice simulator respectabil îți arată bordul mașinii și volanul, pentru a-ți arăta cât de mult i-ai răsuicit pe acesta, ce viteză ai etc. Aici nu ai parte de așa ceva, și mai mult conduci după ureche decât după pricepere.

Poate vă așteptați ca a Twenty Century Fox să pună niște filmulețe simpatice, așa ca de mare studio ce este. Dar de unde! S-a apelat la cele simulate pe calculator și nu la secvențe din filmele ce au avut milioane de admiratori. Păcat că pe cât de strălucită pare ideea jocului, grafica e la pământ. Die Hard și-ar fi găsit cu siguranță locul acum vreo câțiva ani, pe când noi ne făcăm de cap cu jocuri mult mai interesante.

Generația



Nota LEVEL

Producător: Fox Interactive
Ofertant: Blue Ridge International
Tel: 012106828

Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM

Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95

63 / 100

Journeyman 3: Legacy Of Time

Broderbund continuă saga celor două jocuri de aventuri ce au fost acceptabile la vremea lor. Noul produs are ambiția de a fi mult mai bun decât predecesorii săi. Să vedem ce baze are această ambiție.

Una din cele mai mari case de jocuri și-a lansat în februarie a treia parte a unui joc destul de atrăgător. În lumea jocurilor pe calculator, continuarea unui succes e comparată cu predecesorul ei și trebuie neapărat să fie mai bună pentru a se impune pe piață. Dar când e lansată partea a treia, atunci aceasta trebuie să învingă și succesul celei de-a doua, iar pentru aceasta este obligatoriu ca „nepotul” să fie un joc excelent.

Construcția unui adventure game aproape perfect

Interesați de cum au fost primite celelalte două jocuri, cei de la Broderbund au creat o listă cu cele mai bune și cele mai nesatisfăcătoare 10 aspecte ale scriei Journeyman. Pornind de la acestea, a treia parte a trilogiei a



▲ Jocul nu e deloc lipsit de misterele diferitelor culturi: ce-o fi cu cele trei blocuri sculptate de pe partea cealaltă a acestui lac artificial?

▼ Utilasem să vă spun, acest joc nu e indicat celor care au rău de înălțime. Pe ceilalți îi asigur că vor avea ce vedea din aceste batoane cam primitive.



fost astfel creată încât diferă enorm de mult de celelalte două jocuri.

De pildă, nu puteai interacționa cu oamenii întâlniți deoarece exista pericolul unei alterări a istoriei. În J3 vei fi îmbrăcat în Chameleon Jumpsuit, un costum de călătorit în timp foarte practic. Acesta îți permite să captezi imaginea oricărui om pe care îl

vezi și să o proiectezi holografic pe tine. Rezultatul? Poți să întrebi lumea din jur ca un simplu călător prăfuit care abia a sosit în acel oraș și vrea să știe noutățile. Dar te poți deghiza și în cea mai mare personalitate a celui oraș pentru a umbra prin locurile nepermise muritorilor de rând.

Și vă asigur că veți avea ce vedea pe acolo pe unde veți trece. Designerii și scenariștii au discutat 45 de zile felul în care trebuia să fie jocul. Dar nu înainte de a se documenta temeinic pentru a crea legendarele orașe Atlantida, El Dorado și Shangri-La. De pildă, pentru El Dorado au citit toate povestirile despre acest oraș, dar au luat în considerare și desenele de la Nazca. Cum acestea se pot distinge clar numai din cer, creatorii jocului s-au gândit la o cultură pre-incașă bazată pe platforme aeriene susținute de baloane cu aer cald.

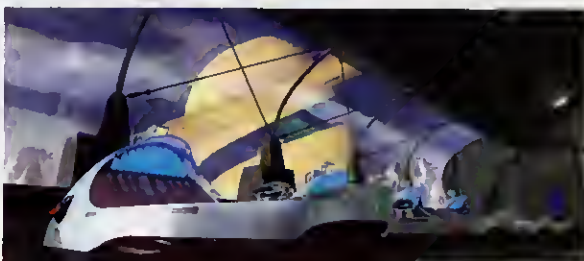
În zilele noastre se pun tot mai des întrebări dacă există într-adevăr extraterestri și dacă aceștia au influ-

ențat istoria planetei noastre. Firi speculative, cei de la Broderbund au dat propriile lor răspunsuri, chiar destul de originale și interesante.

Un atu necesar ultimului val de jocuri: grafica

În J1 puteai vedea din nord, sud, est și vest. În J2 mai au fost adăugate perspective de sus și de jos (în total 12). Ei bine, J3 schimbă complet stilul: Virtual Reality! Și pentru asta nu au fost folosite vechile engine-uri grafice care creează lumi VR cilindrice, ci au licențiat propria tehnologie Smoothmove. Crearea jocului a necesitat doi ani: primele 4-6 luni s-a dezvoltat povestea și partea de interfață, iar în următoarele 18-20 a fost producția propriu-zisă. Texturile au fost create cu Adobe Photoshop și au fost aplicate cu Electric Image Animation. Ca hardware s-a folosit Macintosh PowerPC, cu frecvențe de 80 - 225MHz. Pentru a renderiza toate imaginile s-a apelat la 7 Power Tower Pro 225, fiecare cu 512MB RAM și HDD-uri de 4 Gigabiți. Toate aceste supermașini au lucrat 24 de ore pe zi timp de un an.

Nu lipsită de importanță a fost crearea filmelor. Pentru a găsi actorii potriviți pentru părțile El Dorado și Shangri-La, cercetările au început la San Diego și s-au sfârșit la Los Angeles. Apoi s-au filmat timp de o lună toate replicile posibile ale celor 26 de personaje.



► Centrul TSA de pe inelul lui Saturn.



Grafică excelentă, dar jucabilitate?

Supărați că mulți au terminat J1 și J2 fără să vadă toate părțile jocului, scenariști au făcut astfel încât să ai parte și de informații generale despre cultura respectivă, nu numai cele ce îți sunt de folos. În plus, a fost introdus un fel de punctaj care îți arată cât de mult ai avansat în joc. Mie mi se pare puțin nesemnificativ, deoarece după fiecare acțiune mai importantă apare un scurt filmuleț ce-ți indică ceea ce ai făcut până acolo și ce mai ai de făcut în continuare. Din câte am înțeles, mulți gameri au abandonat J1 și J2 aproape de sfârșit, când credeau că mai e mult pentru a-l termina. Pentru că e adresat atât începătorilor cât și experimenților, jocul oferă la început puzzle-uri mai simple, care, odată cu avansarea în joc, devin din ce în ce mai grele.

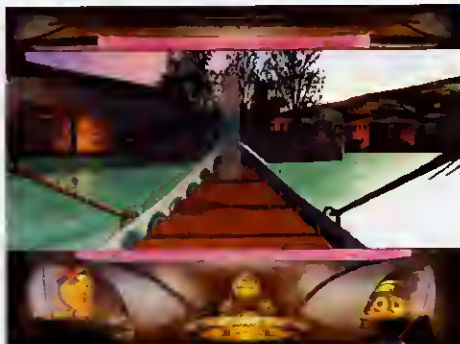
Eroul tău, Gage Blackwood este al cincilea agent al Temporal Security Agency, o companie aflată sub controlul guvernului planetar. Chipeș, vioi și cu destulă bravură cât să-ți acopere naivitatea, el este acuzat pe nedrept de Temporal



El Dorado, un oraș plin de aur care sălăștește în... cer. Nu, nu este Raiul.

Agent 3 că a încălcat câteva reguli TSA în Journeyman Project 2: Buried in Time. Aici apare un element cam comercial: pentru a-i atrage și pe cei ce n-au jucat JP1 și JP2, memoria croului nostru a fost spălată, iar el își pune inocent întrebări kantiene: cine sunt, la ce poi să sper, ce paoeste poate pica asupra mea etc. Apoi, acest TA 3 este o agentă frumoasă, deșteaptă, dar... rea, fiind tipul de personaj care tinde să devină o modă, ca în SIN de pildă. Pentru a o prinde, trebuie să mergi prin cele trei lumi dispărute, ce n-au lăsat în urmă nici un supraviețuitor să-ți spună ce te așteaptă dacă intri în ele.

Odată ce avansezi în joc, apar tot



mai multe probleme și întrebări. De ce e căutat de extraterestri artificial „Legacy”? Cine este acel om misterios ce scapă din distrugerea Atlantidei? Chiar au fost navele extraterestriilor aliați acelea pe care le-ai văzut deschizând focul asupra templelor din Shangri-La? Ce știri proaste are TA 3 în față și cât de speriată și nu vrea să-ți le spună? Și de ce, cu toate acestea, guvernul

planetar vrea să închidă TSA, când aceasta ar putea găsi artificialul și astfel n-ar mai fi amenințat cu distrugerea Terrei?

Planetar vrea să închidă TSA, când aceasta ar putea găsi artificialul și astfel n-ar mai fi amenințat cu distrugerea Terrei?

Planetar vrea să închidă TSA, când aceasta ar putea găsi artificialul și astfel n-ar mai fi amenințat cu distrugerea Terrei?

Planetar vrea să închidă TSA, când aceasta ar putea găsi artificialul și astfel n-ar mai fi amenințat cu distrugerea Terrei?



Victor Navone
- Designer,
Presto Studios

Păreră personală

JP3 este un joc bun. Nu prea mi-a plăcut tendința spre patetism a personajului - „Now my people, my planet, are in terrible danger!” - și „personalitatea” uneori agasantă a lui Arthur. Rezolvările sunt logice și de multe ori simple. Deși greutatea e mai mică față de alte jocuri din aceeași categorie, JP3 strălucește prin grafică și sunet.

Planetar vrea să închidă TSA, când aceasta ar putea găsi artificialul și astfel n-ar mai fi amenințat cu distrugerea Terrei?

Generalu'

Nota LEVEL

Producător: Presto Studios

Distribuitor: Red Orb

Hardware: Pentium 90, 16MB RAM

Placă 3D: Da

Multiplayer: Nu

Platformă: Win95

82 / 100

Am mai văzut jocuri de aventură first person, dar acesta îți dă impresia că urmărești un film panoramic (bineînțeles, pe un monitor mai mare).

Fragile Allegiance

Anul 2439. Ultimul împărat al dinastiei Salaria abdică, iar marile corporații îi iau locul în conducerea lumii. Războaiele s-au oprit, dar cele șase rase sunt tot mai mult disprețuitoare una față de cealaltă.

Ehe, strategii moșului, mai țineți voi minte anul 1996? Pe-atunci jucam cu toții frații mai mici (ca vârstă) ai Panzer Generalului, iar Master of Orion II era mai bine apreciat decât predecesorul său. Totuși a avut un concurent serios: Fragile Allegiance, un joc cu multe concepte diferite față de MO II.

Un crez fragil

Odată ce împăratul a abdicat și războaiele s-au oprit, a urmat o perioadă de relativă încredere între toate rasele. Acestea și-au trimis nave cercetăș slab armate să descopere noi planete. În locul acestora au dat peste o centură de asteroizi plini de minerale. Pentru marile corporații a fost simplu: angajarea cât mai multor coloniști „hard pay for hard work” pentru profituri cât mai mari. Ei bine, planul de acasă nu s-a potrivit cu cel din Sectoarele Fragmentate, unde concurența sălbatică și-a spus cuvântul: doar o singură companie se va bucura de toate minereurile, atâtea cât îi vor mai rămâne din distrugerea celorlalte corporații. Și asta pentru că minereurile nu pot fi numai vândute Federației sau pieții negre, ci sunt folosite la construcția de nave și rachete. Așadar, erodința că va fi o sareină pașnică s-a dovedit a fi nefondată.



O idee interesantă: rachetă inter-asteroidă de neutralizare... virusi!

O bază obișnuită ce aduce-amințe de SimCity. Dar aici trebuie construit mai dispersat, pentru ca o rachetă să nu distrugă prea mult dintr-o dată.



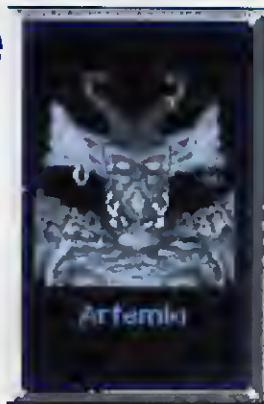
Resursa necesară: minereurile

Așa cum în Starcraft totul e legat de gazul vespin și minerale, aici toată acțiunea se învârt în jurul celor 10 tipuri de minereuri. În puține jocuri se mai ajunge la o așa mulțime de resurse, cu care poți face nu numai comerț, ci și nave sau rachete.

„Comerț” e oarecum prost spus, deoarece FA ar merita titlul de simulator de bursă. Ca în orice economie de piață, prețurile își fac de cap fără ca tu să le poți tempera într-un fel. Astfel, de multe ori se întâmplă ca să



devină mai scumpe minereurile pe care le-ai vândut și data trecută, iar cele păstrate în stoc sunt și mai ieftine. În plus, transportorul federal apare la distanțe mari de timp și stă destul de multe zile timp numai pe un singur asteroid de-al tău. Pe la începutul jocului, cât timp acesta orbitează, minele tale mai produc destule minereuri în valoare de câteva mii de credite. Însă pe la mijloc, nu ai timp suficient să aduni tot ore-ul de pe sateliții apropiați. Însă cei cu bani (a se citi cei cu vânzări mari) își pot permite teleportatoare. Metoda e mult mai sigură (piratii nu pot ataca undele acestora), dar fiind un produs Sci-Tek e destul de scump, iar tu ai nevoie de Ore Teleporter (OT) atât pe asteroidul-depozit cât și pe cele abia înființate și cu resurse mari. Cea mai bună soluție este o rețea de OT secundată de una clasică de transportare, dar acest lucru poate fi enervant pentru zeci de asteroizi. În acest caz, prezența supervisorilor este mai mult decât lăudată.



Dar a face comerț legal înseamnă că banii se fac sigur, dar încet. Aceasta pentru că de multe ori apar comercianți independenți, care oferă cu totul alte prețuri decât cele ale Federației. În plus, banii sunt primiți imediat, și nu după nu știu câte zile după ce tu vroiai să-ți faci o flotă mai rășărită. Apoi, mai sunt și produse de contrabandă ale căror prețuri fluctuează în limite destul de largi pentru a obține un profit destul de bun. Dar această prosperă piață neagră are și dezavantajul său: propria ta companie nu dorește să fie implicată în afaceri murdare, indiferent că e vorba de arme biologice (cele mai periculoase) sau droguri ușoare.

Pentru a te descurca rezonabil cu mulțimile de asteroizi poți angaja supraveghetori. Aceștia pot avea control total asupra coloniei sau al anumitor sectoare ca de pildă sănătate, apărare, comerț etc. Uneori, managementul lor este bun, însă mai sunt și unii care se descurcă doar cu asteroizi mai mici, ori fac des tranzacții ilicite (altfel vorbind, vei fi concediat pentru măgăriile angajajilor). Dacă ceva nu-i place, un supraveghetor ajunge rapid să se simtă stresat și să aibă nevoie de un concediu, iar tu îi vei prelua colonia plină de probleme.

O parte trăznită: diplomația

În joc apar șase rase de extraterestri creați pe principiul „câte bordeie tot atâtea obiceiuri”. O expansiune poate bucura de unii și enerva pe alții. O glumă mai nese-rioasă îi înveselește pe anumiți alieni și-i supără pe ceilalți. Construiști flote și rachete pentru orice eventual-

litate nedorită? Un extraterestru îți-o aduce imediat. Oricum ai face, oricum ai drege, războiul e de multe ori de neocolit. Dar să nu vă împănecentați, acesta e foarte distractiv prin felul în care se trage cu o mie și unu de laseri.

Interesant modul în care au fost desenați celelalte ființe din univers: un extraterestru are un cereal și pe urechile elăpăuge, și pe coarne. Ambasatoarea Ancyră LaMarr este singura reprezentantă a sexului frumos printre înalții demnitari, dar i s-a potrivit de minune un post de sperietoare de ciori.

Spre deosebire de alte jocuri, FA are un meniu interesant de dialoguri: personajul care-ți vorbește nu numai că dă din buze, ci are propria mimică ce unciori îl trădează. Asta pentru că, dacă nu ți-ai dat seama că un extraterestru te-a mințit de cel puțin două-trei ori în joc, înseamnă că ai fost păcălit foarte tare. De pildă, s-a întâmplat să refuz un alien catalogat agresiv. Însă el, după ce mă amenințase pe un ton imperativ – dacă nu-mi dai ce vreau o să-ți „dau” eu în cap – a început aburcând cu „buna prietenie dintre noi”, și vroia să încheiem o alianță. Cum și pe aceasta am refuzat-o, a plecat cu coada între picioare. Peste două zile a pornit război împotriva unui aliat de-al meu. Mi-a plăcut ce capcană mi-a întins: dacă mă aliam și cu el, ori îi plăteam daune pentru încălcarea pactului, ori îl susțineam în război, dar cu un buget mai mic.

Manevrele meschine pe care oricine le poate face se datorează ambiguităților și cauzelor ce însoțesc orice pact: acestea au termene bine definite, iar cel ce le încalcă va plăti un preț foarte mare. Mai poți „pări” pe unii concurenți că fac afaceri ilicite, dar de multe ori rezultatul poate fi total diferit decât cel scontat.

Strategie? Da, dar altfel decât ți-ai fi închipuit

Fragile Allegiance e o combinație a mai multor jocuri de succes. De pildă, extracția minereurilor se întâlnește mai peste tot: C&C, Red Alert, Warcraft, Starcraft etc. Ca și în acestea, în FA accentul se pune pe o exploatare cât mai rapidă a materiilor prime pentru un salt economic cât mai mare, dar acestea sunt epui-

zabile. Apoi construcția bazei seamănă foarte bine cu SimCity 2000: clădiri pentru divertisment, clădiri unde pot fi temperați minerii cu pretenții prea mari, locuri de muncă. Numai luptele spațiale par să fie rupte de asemanarea cu jocuri ca Master of Orion și Pax Imperia.

Jocul vrea să satisfacă atât strategii însetați de distrugerii și explozii cât și pe cei interesați de dezvoltare economică. Dar cei câștigați sunt cei din a doua categorie, deoarece se pune un preț cam mare pe legăturii diplomatice care să ducă mai departe faima firmei. Celorlalți poate li se va părea prea mult de așteptat până la bătălii puternice, de genul battleships vs. battleships.

Însă FA oferă 11 campanii ce sunt diferențiate mult prin dificultate și număr de alienți, iar ultimele pot pune la încercare priceperea multor gameri „sângeroși”. Însă aceștia pot învăța de pe tutorial mai toate chichițele jocului, deoarece acesta este împărțit în 10 capitole sub formă de filme care ducă în total vreo oră și jumătate.

Cum acțiunea jocului se învârtă în jurul extracției zilnice și masive de mineruri, dezvoltarea științifică ți-a fost luată de pe umeri. Astfel, nu



▲ Docuri spațiale, docuri spațiale, dar câteva arme periculoase nu strică deloc

sunctului FX. Acesta e destul de drăguț, dar se oprește de fiecare dată când activezi un meniu. Și e păcat când vocea digitalizată care anunță mesajele importante e tăiată brusc în momentul în care intri în lista cu mesaje. În schimb, muzica este bună, iar uneori devine atrăgătoare.

Un alt aspect mai puțin lăsat este interfața de comenzi. În principiu e simplă și te descurci bine la câteva comenzi mai simple. Mai dificil e să vezi ce se întâmplă pe un alt asteroid: treci pe hartă, alegi colonia cu pricina, apoi alegi din nou inspecția suprafeței. Astfel nu mai știi ce se întâmplă pe vechiul asteroid, iar cum jocul e în timp real, aceasta se traduce de multe ori prin lipsa controlului simultan al mai multor mine în condiții eficiente. Dacă în cazul hărților mari ai multe colonii atunci ai și problema identificării lor. Asta deoarece mulți se mișcă brownian (adică brambura) de colo-colo, și au nume foarte „romantice”, ca de pildă MXI-697 sau GZC-865. Deși nu apar probleme cu plăcuțe bilingve (atunci când se schimbă proprietarii), în cazul unei extinderi masive poți să nu mai știi ce ai și pe unde ai, cu toate că pe asteroidii mobili îi poți fixa cu un sistem gravitațional, ba chiar și muta cu motoare imense.

Generalu'



apar elădiri noi, în schimb poți cumpăra de la Sci-Tek diverse construcții cu destinații speciale. Cam la fel e și în cazul navelor: ai de la începutul jocului tipuri standard pe care pui arme în anumite zone libere.

Câteva probleme „tehnice”

În ansamblu, jocul este bine realizat. Dar are și câteva (puține) amănunte mai puțin atrăgătoare care au tăiat din scor. Astfel e cazul



Nota LEVEL

Producător: Caji Software & Gremlin
Distribuitor: Gremlin & Interplay
Hardware: 486, 8 MB RAM

Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

80 / 100

The Deluxe Multimedia Bible

Puterea Scripturilor pe desktop-ul dumneavoastră. Pământurile și evenimentele biblice prind viață odată cu această fascinantă călătorie multimedia prin Sfânta Biblie.

CD-ul conține pentru prima dată un număr considerabil de opere spirituale incluzând Vechiul și Noul Testament al Bibliiei din anul 1833 a editurii Webster plus Apocrypha (o colecție de scrieri și cărți ce nu fac parte din canonul general acceptat. Vechiul Testament Apocrypha datând dintre anii 300 î.e.n. și 600 e.n. a fost acceptat ca făcând parte din versiunea grecească a Bibliiei Ebraice. Aceste scrieri sunt în general acceptate de biserica Romano-Catolică). Alte secțiuni ale CD-ului se referă la Koran și la Cartea Mormonilor.

Pentru a accesa foarte rapid secțiunea care vă interesează, puteți apela la un index care conține fiecare cuvânt. Astfel veți avea acces instantaneu la oricare dintre verseturi, capitole sau cărți. Aveți la dispoziție 30 de minute de secvențe video filmate prezentându-vă peisaje superbe însoțite de o muzică potrivită, și, pentru o lectură ușoară, sunt afișate citate biblice.



Momentul învierii lui Ius Christos.



Scenă în care Samson distruge templul roman.

Vă așteaptă 20 de imagini din operele lui Gustav Doré plus 42 de fotografii care în ansamblu vă oferă un tur al Ținuturilor Sfinte și imagini de relief.

Pentru cei mici, acest CD poate fi foarte educațional.

Astfel, copiii pot învăța despre Biblie în timp ce se distrează colorând oricare dintre cele 12 pagini de activitate.

Un quiz de peste 400 de întrebări îi va inspira și educa în același timp.

O altă secțiune o constituie hărțile color în număr de 15. Acestea prezintă detaliat evenimentele biblice alături de diferite puncte de reper din cursul istoriei.

Pentru cei ce au o imprimantă va fi

posibilă imprimarea unor ilustrate, alegeți desenul potrivit și adăugați citatul favorit din Biblie. Pentru a face mai atractiv acest domeniu religios există posibilitatea de a imprima anumite desene ale principalelor personaje biblice apoi cei mici le pot colora, lipi pe niște bețișoare pentru a face un așa-zis teatru de păpuși. Aceste activități vor lărgi cu siguranță creativitatea copiilor.

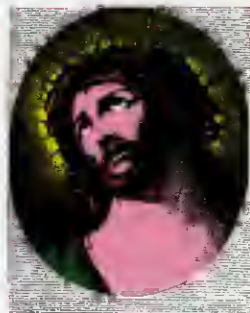
Intenția CD-ului de față nu este de a revizui textele incluse,

astfel nu au fost făcute schimbări în ceea ce privește terminologia și stilistica.

Munca vă este ușurată de manualul amănunțit care conține atât poze cât și explicații amănunțite asupra folosirii și accesării secțiunilor ce vă interesează.

Pentru a putea viziona anumite fotografii care vin sub formă de slide show (sunt prezentate în aceeași manieră ca diapozitivele) au fost incluse pe CD două utilitare, și anume Kudo Image Catalog și PowerPoint Viewer.

Slide shower-urile vă vor oferi o călătorie gratuită prin marile catedrale ale lumii (Notre Dame din Paris, catedrala Sf. Paul din Londra, catedrala



Canterbury - Anglia etc.) plus tablouri celebre cum ar fi „Cina cea de taină” a lui Leonardo da Vinci, plus monumente importante cum ar fi „Capela Scadină” pictată de Michelangelo.

Nu pentru prima dată ne este dovedit că tehnologia va înlocui ceea ce știm noi acum că reprezintă o carte cu un CD-ROM, și exemplele pot continua. Acest lucru ar putea fi avantajos făcând informația mult mai accesibilă unor mase mult mai largi de oameni și totuși mult din farmecul unor cărți se va pierde. În definitiv, nu orice poate fi stocat pe un CD.

Sergiu



Lupta lui David cu Goliat.

Producător: Focus Multimedia
Ofertant: Monosit Impex SRL
Tel.: 01/ 3302375
Fax: 01/ 3302375



The Unexplained

Ce s-ar potrivi ca subtitlu la acest CD? Eventual : „The Thruth Is Out There...Somewhere”

Cu cât ne uităm mai atent la propria noastră lume, cu atât observăm lucruri care ne depășesc puterea de înțelegere.

Acest documentar fascinant interactiv vă va lua într-o călătorie print necunoscut, unde știința nu reușește să dea o explicație adecvată, iar explicațiile convenționale nu mai sunt valabile.

De la locurile pline de mister și artefacte lăstate în urmă de anștorii noștri la experimente de telepatie din timpul misiunilor navetei Apolo din spațiu, acest documentar examinează exact limitele, multile cunoștințelor pe care le avem.

Intră într-o lume a călătoririlor în timp și a fantomelor, o lume a combustibililor umane spontane și a OZN-urilor, o lume în care au loc răpiri efectuate de extraterștrii, o lume a monștrilor necunoscuți, a telepatiei, a unor puteri psihochinetice sau altele necunoscute care sunt de neexplicat.

Veți avea ocazia de a vă plimba prin întreaga lume și de a veni în contact cu cele mai ciudate și inexplicabile fenomene ce au fost semnalate pe Pământ.

Veniți în contact cu civilizația egipteană și veți

explora piramidele în timp ce ascultați cele mai noi teorii, explicații și speculații în ceea ce privește aceste monumente.

Așadar puneți-vă pălăriile de aventurier și aventurați-vă spre cea mai tare aventură a aventurilor ... așa de multe aventuri vă așteaptă încă! Părinții, frații sau rudele se vor ruga de voi să mai plecați din fața ecranului, care se va umple treptat de piramide, dosare secrete, OZN-uri, filmulețe, poze și multe, multe altele.

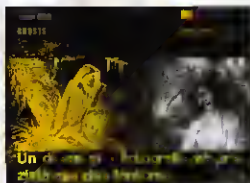
Interfața este super, plină de animații cu un fond sonor pe măsură.

Pentru început există un tutorial care vă va explica ce reprezintă fiecare buton și butonaș, sub formă de film.

Vă stau la dispoziție șase

domenii ale Unexplained-ului și anume: fenomene ciudate, misterele Pământului, dincolo de știință, OZN-uri și OZNologie, fantome și spirite și în cele din urmă ființe misterioase.

Să accesăm pentru început ... fantome și spirite. Acest subiect, ca și toate celelalte, este divizat în 3 părți care la rândul lor sunt divizate pe mici capitole. Fără să apăs vreun buton anume începe o prezentare verbală însoțită de un fundal sonor și de anumite imagini excelent selectate despre fantome. Fiecare subiect este descris începând cu un mic istoric, apoi sunt prezentate anumite poze și cazuri celebre cum ar fi cel al zborului 401 din 1972 care s-a finalizat prin prăbușirea avionului după ce



prima dată noțiunea de „furfurie zburătoare”. Mi-au fost prezentate diferite cazuri în care chiar radarele armatei au detectat obiecte zburătoare neidentificate precum și hărți indicând locurile în care s-au semnalizat astfel de obiecte. Am aflat că în 1952 la Washington au avut loc vizite ale OZN-urilor, în 1960 în Italia și-n 1966 în Anglia. Unul dintre cei mai mari și renumiți fotografi de OZN-uri este Ed Walters acesta având o colecție impresionantă de poze. Dar, pentru a nu deveni paranoic, am aflat și de multe cazuri în care lumea s-a înșelat amarnic, cum ar fi de exemplu o fotografie a unui „obiect” luminos care s-a dovedit a fi doar lumina de la veioza din cameră reflectată pe fereastră.

Oricum, în încheiere, pot susține că mai avem multe de aflat, de descoperit și multe speculații vor mai apărea odată cu anumite persoane care țin neapărat să aibă cele 15 minute de faimă din viață ... și asta afirmând: „I've been abducted!”

The Truth Remains Out There!

Sergiu



piloții au susținut observarea unei ciudate înfățișări.

Fantomile sunt descrise foarte bine și catalogate după cele cunoscute până acum de la cei ce afirmă că ar fi văzut asemenea arătări.

De la Casper am sărit și cu la OZN și OZNologie și pentru că tot este la modă subiectul am fost tare curios să aflu câte ceva nou. Am ales capitolul Lights & Discs și am aflat din micul istoric prezentat, că, de fapt, Kenneth Arnold a fost un pilot care ar fi văzut OZN-uri și că tot el a introdus pentru

Producator: Focus Multimedia
Ofertant: Monosit Impex SRL
Tel.: 01/ 3302375
Fax: 01/ 3302375



CHEAT CODES

7th Guest

Teleportare

În primul ecran care apare după pornirea jocului tastezi „Zaphod Beeblebrox”. Pentru teleportare, dai clic pe oricare dintre colțurile tablicii.

Abuse

God Mode

Pornești *Abuse* cu -codi apoi apăsăți Shift-Z. Asigurați-vă că pointer-ul mouse-ului se află în fereastră. Apăsăți Tab pentru a începe să jucați.

After the War

Invulnerabilitate

Pentru invulnerabilitate la nivelul 1, apăsați ALT-L-B. Pentru invulnerabilitate la nivelul 2, apăsați ALT-L-M.

Afterburner

Debug Mode

În timpul jocului, tastezi „TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS”. Pentru a folosi modul debug, apăsați una dintre următoarele taste în timpul jocului:
 < - nivelul anterior
 > - nivelul următor
 G - mai multe rachete
 T - mai puține rachete
 N - extra life

Alien Carnage

Sănătate și jetpack la maxim în timpul jocului, tastezi B-I-G pentru a avea sănătate și jetpack la maxim.

Alien Trilogy

Introduceți codurile următoare în timp ce jucați:
 comecandhaveago - toate armele
 ifyouthinkyouarchardenough - muniție infinită
 nadiapopov## - salt la nivelul ##

Asgardian Wars

Cheat Menu

Pentru a accesa meniul cheat folosiți „optic blast” asupra lui Jean Grey și apoi asupra propriii reflecții.

A-Train

Un alt final

Pentru un sfârșit diferit, țineți apăsați Ctrl+Alt și tastezi „bellybutton”. Puteți apela metropola din demo dacă urmați următorii pași:

- a) pornești jocul
 - b) încarcăți un scenariu pe care l-ați salvat anterior
 - c) salvați și ieșiți din joc
 - d) pornești din nou jocul și încarcăți scenariul pe care tocmai l-ați salvat
- Acum puteți accesa orașul din demo. Pentru bani și produse în valoare de un milion de dolari, precum și toate proviziile pe care le puteți depozita, apăsați Ctrl și Ctrl și tastezi „cheater - cheaterwimp”

Back to the Future, Part 2

Cheat Text

Când vi se cere să apăsați Fire,

tastezi „Einstein” pentru a activa un cheat text. Folosiți același cod pentru a-l dezactiva.

Batman Forever

Selectarea nivelurilor și altele

Tastezi „LULLABY” când vocea feminină anunță „Game Activated”. Acum puteți selecta nivelul dorit. Deasemenea, puteți apăsa F10 pentru a ucide inamicii cu o singură lovitură și pentru a face toate armele disponibile.

Big Red Racing

Cheat pentru orice mașină și orice traseu

La prompter-ul DOS, intrați în directorul unde ați instalat Big Red Racing. Odată ajunși acolo, pornești jocul cu comanda: racing -car (car1) -car (car2) (pentru versiunea de DOS) sau winrace -car (car1) -car (car2) (pentru versiunea de Windows 95). Înlocuiți (car1) și (car2) cu mașinile pe care doriți să le conduceți. Pornești jocul și intrați în meniul Car Select. Vehiculele pe care le-ați selectat când ați început jocul sunt acum disponibile. Exemplu: racing -car ATV -car Feheli. Pentru a afla numele mașinilor, deschideți directorul unde se află BRR și folosiți numele fișierelor .VHC (vehicle). În cazul demo-ului, hovecar nu funcționează și nu puteți concura decât cu Feheli.

Bug!

Cheat Menu

Selectați meniul HELP și selectați ABOUT. Apăsăți Shift și dai clic pe pupila lui Bug. Se va deschide o fereastră albă. Tastezi „babyseals”, apoi dai clic pe WOW. Lângă meniul de HELP va apărea unul nou, care include opțiuni de selecție a nivelului, invincibilitate și altele!

Flying Bug

Activați meniul de CHEAT, apoi selectați opțiunea Flying Bug. Pentru a o folosi, țineți apăsată tasta Y în timpul jocului.

Jedi Knight: Dark Forces 2

Cheat Codes

Pentru a introduce codurile, apăsați t în timpul jocului și tastezi unul dintre cuvintele de mai jos:
 jediwannabe on
 Activează God mode
 jediwannabe off
 Dezactivează God mode
 red5 - Toate armele
 vamprat - Toate obiectele
 racoonking - Toate abilitățile
 Forței (the Force)
 eriamjh - Flight mode
 bactame - Energie la maxim
 yodajammies - Mana la maxim
 sithlord - Dark Jedi
 imayoda - Light Master
 5858lvr - Toată harta

deeznuts - Sarc peste nivel
pinotnoir - Restartează nivelul
slowmo on - Încetinitor
slowmo off - Vitează normală
therisnotry - Sfârșitul
 nivelului
white flag on - Dezactivează
 Al-ul
white flag off - Activează
 Al-ul

Dark Sun

Cheat Mode
 Pentru a activa modul
 CHEAT, porțiți jocul cu
 comanda „**DSUN-K911**”.
 Pentru a-l folosi, apăsați
 în timpul următoarele taste
 sau combinații de taste
T - Raise level
M - Reface magia
ALT-F2 - Mărește puterea
 atacului
ALT-F4 - Învăță toate magiile

Earthworm Jim 2

Cheat Codes
 Tastați în timpul jocului:
ROOSTER - Energie la maxim
LUEHMANN - Invincibilitate
JUST CUT TO THE END -
 Finalul jocului
FRUIT - Warp la nivelul
 „Anything But Tangerines”
DUBLIN - Warp la nivelul
 „Puppy Love”
HOFFMAN - Warp la nivelul
 „Flyin’ Kin”
ABROWN - Warp la nivelul
 „Cow Abduction”
SHINY SHINES - Warp la
 nivelul „Inflated Head”
MORTIFICATOR - Warp
 la nivelul „Hammerhead”
QUIZ SHOW - Warp la
 nivelul „Blind Sally”
BLUE - Warp la nivelul
 „Iso 9000”
MORRISON - Warp la
 nivelul „Door Chase”
CARLOS - Warp la
 nivelul „Level Ate”
GOMBA - Warp la nivelul
 „Flavin’ Yawn”
CHASE - Warp la nivelul
 „See Jim Run”

Eye of the Beholder 3

Înainte de a porni jocul tastați

la prompter: **set acsop_diag=1**.
 Acum aveți următoarele
 posibilități în joc:
[A] - Uicide toți monștrii
[T] - Activează modul text
[I] - No-clipping-mode
[O] - Noi obiecte

Fury 3

În timpul jocului tastați:
TRYMEON - God mode
GIVITUP - Toate armele
URDUSTO - Turbo boost
JUMPNIT - Trece la nivelul
 următor
WORMIT# - Trece la nivelul #
PACKIN# - Muniție maximă
 pentru arma #

Machine Hunter

Tastați următoarele coduri în
 ecranul de Password
****URANUS**** - Credite infinite
****SATURN**** - Filmul de final
SHOWCREDIT - Generic
LAZYPLAYER - Toate pick-
 up-urile
GET SACKED - Luptă doar
 cu boss-i.
SHOWDROIDE - Vechiul
 intro.
NO MISSION - Activează
 zonele de exit.
GRIMREAPER - Un singur
 foc ucide un inamic.
2UNLIMITEO - Upgrade-uri
 infinite ale armelor.
INVINCIBLE - Invincibilitate

Men in Black

În timpul jocului apăsați **ESC**
 pentru a accesa meniul
 principal. Tastați apoi
OOUGMATIC până când
 reveniți în joc și programul
 vă încântă auzul cu ceva
 muzică. Acesta este semnalul
 că cheati-urile au fost activate.
 Pentru a le folosi, apăsați **ESC**
 din nou și tastați unul dintre
 următoarele coduri:
 While playing, press **ESC** to
 get to the main menu, then
 type **OOUGMATIC** until it
 drops you back into the game
 and plays some music. The
 cheats are now activated. To
 use them, press **ESC** again
 and type any of the following
 words:

AGENTJ - Schimbă agentul
AGENTK - Schimbă agentul
AGENTL - Schimbă agentul
AGENTX - Schimbă agentul
GIVEME - Toate armele
LOAONE - Muniție infinită
REALME - Sănătate la maxim
MOVEME - Crează salvări
 pentru toate nivelele
PROTECTME - Invulnerabilitate
KILLEM - Uicide toți inamicii
HQ - Înapoi la cartierul general
MIB.
Dezamorsarea bombei
 Apropiati-vă de bombă, apoi
 apăsați **SPACE** și priviți
 luminile. Dați clic pe firul
 maro când se aprinde cea
 mai mare lumină.

Amok

Coduri:
 Misiunea 2, Faza 1: **CBYXYC**
 Misiunea 3, Faza 1: **XABXAB**
 Misiunea 3, Faza 2: **AZCBXC**
 Misiunea 4, Faza 1: **YYBCY**
 Misiunea 4, Faza 2: **BAXCXX**
Cheat-uri:
 Activează selectarea nivelului:
ZZZCYX
 Afășează creditele: **ZAZACC**
 Cheat: **YAYAYA**
 Cheat: **ZABCXY**
 Cheat: **BABYXX**

Arcade America

Cheaturi:
 Apăsați [**Esc**] pentru a intra
 în fereastra de ieșire. Apoi
 tastați **7TH**, după care codurile
 de mai jos și [**Enter**]. Dacă
 Joey spune „Uh, oh!”, atunci
 ați introdus codurile corect.
 Dacă Joey spune „COOL”,
 atunci ați introdus co-dul
 corect. Dați clic pe „No Way”
 pentru a vă reîntoarce la joc.

ANGEL - Oă o viață
MAKEAWISH - Dă zece vieți
ILOVEJOEY - Oă 50 de vieți
GIMMEAMMO - Dă zece
 gloanțe
BLASTEM - Oă 100 de
 gloanțe
GOLDENGUN - Dă 500 de
 gloanțe
OMNIOJOEY - Invulnerabili-
 tate
URHOPELESS - Dă un item
 special

FATBOYCANTJUMP - Acti-
 vează modul fly
HALEJOEY - Full health
WARP2SINNERS - Warp to
 Alcatraz
WARP2SLOTS - Warp to Las
 Vegas
WARP2GORGE - Warp to
 Grand Canyon
WARP2FACES - Warp to Mt.
 Rushmore
WARP2MUDPIT - Warp to
 Oklahoma
WARP2GUNFIGHT - Warp
 to Alamo
WARP2DOLLS - Warp to
 Mardi Gras
WARP2RESORT - Warp to
 Miami
WARP2WHOUSE - Warp to
 Washington D.C.
WARP2THEAPPLE - Warp
 to New York
WARP2WBOGUS - Warp to
 Woodstock (no goons)
WARP2WLATE - Warp to
 Woodstock (too late)
WARP2WCOOL - Warp to
 Woodstock (success)
ROAD2SLOTS - Road to Las
 Vegas
ROAD2GORGE - Road to
 Grand Canyon
ROAD2FACES - Road to Mt.
 Rushmore
ROAD2MUDPIT - Road to
 Oklahoma
ROAD2GUNFIGHT - Road
 to Alamo
ROAD2DOLLS - Road to
 Mardi Gras
ROAD2RESORT - Road to
 Miami
ROAD2WHOUSE - Road to
 Washington D.C.
ROAD2THEAPPLE - Road to
 New York
ROAD2THEGIG - Road to
 Woodstock
GIMMETIME - Setează tim-
 pul locației la 10 min.
NOSCORE - Setează scorul
 la 0
NOTIME - Setează timpul
 locației la 30 de secunde
NOBULLETS - Setează
 gloanțele la 0
NOHEALTH - Setează
 sănătatea la 1/4
IMAGONER - Setează
 sănătatea la 1/4

Audio, video... multimedia

Luați o mică pauză, trageți-vă răsuflarea după atâtea jocuri de acțiune și lăsați-vă purtați de sunetul muzicii sau treceți la realizarea propriilor animații.

Tinerii producători de la AIMS Lab au lansat pe piață o placă ce completează funcțiile oferite de placa grafică din calculatorul dumneavoastră. Un tuner radio vă aduce în boxe sunetul transmis de diferite posturi de radio, iar tunerul TV - în standard PAL B/G - împreună cu modulul de captură video poate constitui soluția optimă în crearea de fișiere de animație în format .AVI sau obținerea de imagini în format bitmap. Să cercetăm însă fiecare opțiune în parte și să aflăm care sunt funcțiile care ne stau la dispoziție.

Începem cu...

Instalarea. De la început este bine să știți că pentru funcționare este absolut necesar ca sistemul de operare utilizat să fie Windows 95. Introduceți placa într-un slot PCI, iar după repornirea calculatorului aceasta va fi recunoscută automat. Instalați driverele și aplicațiile de pe CD-ROM-ul aflat în pachet, iar dacă sunteți nerăbdător să aflați cum funcționează noua componentă, conectați antenele (radio și TV, eventual în acest ultim caz un cablu TV) și porniți rutina de căutare a programelor. Nu uitați să conectați și celelalte componente - boxe, video etc. - în caz contrar, vorba producătorului: NINO. Ceca ce înseamnă *Nothing In Nothing Out*. În acest scop vă stau la dispoziție o serie de conectori, cum ar fi: Line Out, Line In, Video In (Composite și S-Video), precum și unul pentru alimentare cu energie electrică (+5/12 V).

88.00 - 108.00 MHz FM

Acesta este domeniul de frecvențe în care tunerul va

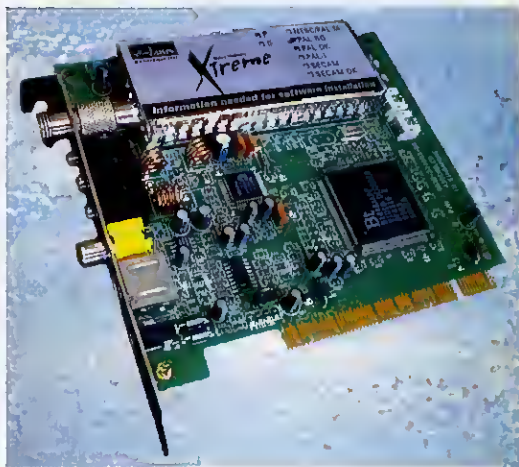
căuta posturile radio. După ce lista a fost completată, acestea pot fi memorate într-unul din cele 99 de canale, apoi putând fi introduse informații suplimentare cu privire la fiecare post în parte, precum și volumul sonor al acestora. Se poate de asemenea stabili sensibilitatea în procesul de căutare a unui post: cu cât aceasta este mai ridicată, cu atât este mai probabil ca postul să fie găsit, dar timpul necesar găsirii lui va fi ceva mai mare. După ce postul a fost detectat, se poate realiza o ajustare manuală, în scopul obținerii unei calități cât mai bună a sunetului.

Tot aici veți putea realiza capturi audio, care ulterior pot fi salvate în format .WAV. Calitatea sunetului și numele fișierului pot fi configurate înaintea lansării procesului de înregistrare propriu-zis.

MTV sau Eurosport pe calculator

Da, este posibil. Cu condiția să aveți semnalul video necesar (cablu sau antenă) și bineînțeles un tuner TV. Iar cel de față este un model care lucrează în standardul PAL B/G. Căutarea unui post TV se va face în domeniul 48.00 - 864.00 MHz. Memorați posturile TV găsite, pentru a le putea apela cu ușurință mai târziu. Postul dorit poate fi selectat și din cadrul ferestrei de preview, care poate să conțină 9 sau 16 imagini transmise de tot atâtea posturi de televiziune.

Afișarea imaginii se poate face în ferestre cu dimensiuni standard (320x240, 640x480, 800x600) sau definite de către utilizator. Decodorul video B1848AKPF de pe placa tuner se ocupă de partea de afișare și



accelerare a afișării imaginii. Dacă placa grafică suportă Direct Draw, atunci imaginea afișată va fi mai naturală - atât din punct de vedere al culorilor cât și al refresh-ului - datorită faptului că practic imaginea generată de tuner este suprapusă peste cea a plăcii grafice, fără nici un efort din partea procesorului.

Puteți modifica și diferite caracteristici ale imaginii, precum luminozitate, contrast sau procentaj de culoare. Iar în cazul în care postul de televiziune oferă așa ceva, puteți apela paginile de teletext ale acestora sau să afișați textul care reprezintă titlarea emisiunilor.

Start, Stop, Play

O secvență dintr-un film sau o emisiune poate fi capturată și salvată în format .AVI, pentru a putea fi apoi vizualizată sau prelucrată. Setări precum numărul de frame pe secundă, rezoluția sau calitatea sunetului vor constitui caracteristici care vor influența direct calitatea sau spațiul

necesar pentru viitorul filmuleț.

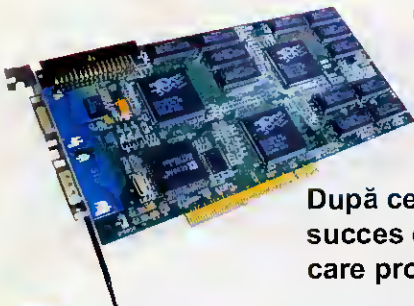
Sursa de la care se va realiza captura video poate fi un aparat video, camcorder, cameră video sau un semnalul transmis de un post de televiziune.

Asigurați-vă că aveți...

Pentru funcționarea acestei componente audio/video aveți nevoie de următoarea configurație minimă: procesor Pentium 90, 16 MB RAM și un slot PCI liber. Dintre plăcile grafice compatibile aș putea aminti câteva, și anume: ATI 3D Xpression PC2TV, Matrox Mistique și Millennium, S3 Virge VX, STB Nitro, Velocity 3D și Light Speed. Acestea trebuie să conțină minim 2 MB memorie video.

Viorel Niculescu

Producător: AIMS Labs
Ofertant: MultiNet S.R.L.
Baia Mare
Tel.: 062/ 222201; 062/226705
Fax: 01/ 6422218
Preț: 165 USD + TVA



Voodoo – între magie și realitate?

După ce prima versiune a cipului Voodoo a avut un succes enorm pe piață, acum intră în scenă Voodoo 2, care promite performanțe mult mai bune decât primul.

Plăcile 3D și 3Dfx au însemnat o revoluție în domeniul jocurilor pe calculator. Cu ajutorul acestor componente și al soft-urilor corespunzătoare jocurile au căpătat o nouă dimensiune: 3D. Produsele (precum Quake) oferă o grafică superbă care dă game-ului senzația că este „acolo”. În septembrie 1996 a fost lansat setul de cipuri Voodoo. De atunci tehnologia a fost dezvoltată continuu pentru ca ulterior să fie lansată cea de-a doua versiune a acestui set de cipuri. Pentru a vedea dacă Voodoo 2 este într-adevăr capabil de a realiza mai mult decât prima versiune, redacția LEVEL a efectuat un test comparativ între o placă Helios 3D, dotată cu set de cipuri Voodoo și 4 MB, și o placă de la Creative Labs, dotată cu setul de cipuri din ultima generație și cu o memorie de 8 MB.

Performanțe mult îmbunătățite?

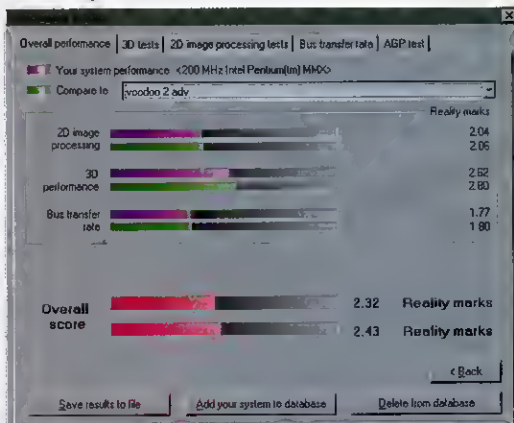
Pentru a testa placa 3Dfx Voodoo 2, pusă la dispoziție de firma IMA Infoconsult, am

folosit un benchmark realizat de firma germană Remedy Entertainment în cooperare cu o serie din cele mai cunoscute firme producătoare de componente hard și soft. Printre acestea numărându-se Intel, Hercules, Microsoft etc. Benchmark-ul Final Reality constă dintr-un test care măsoară performanțele 2D și unul care măsoară performanțele 3D. Testul 3D este foarte complex, folosind practic capacitățile plăcilor grafice la maxim. La finalul fiecărui test, rezultatele se pot compara, astfel încât se pot vedea foarte clar performanțele obținute de diferite plăci. Întrebarea pe care mi-am pus-o chiar de la început a fost: „Ce aduc nou cipurile Voodoo 2?”. Trebuie să spun că, per total, valorile obținute de Voodoo 2 în testul Final Reality sunt cu puțin mai mari decât cele ale cipului Voodoo. Așadar, dacă Voodoo 2 obține, per total, valoarea 2,43, Voodoo obține valoarea 2,32. Cel puțin din acest punct de vedere cele două plăci testează de redacția LEVEL nu diferă în mod considerabil. Nici chiar cei 8 MB de RAM nu pot aduce un

avantaj prea mare față de placa Helios 3D cu cip Voodoo. Ajuns în această fază era firesc să încerc să interpretez fiecare rezultat în parte.

În cadrul testului 3D, Voodoo 2 domină clar, valorile celor două componente nefiind însă la o distanță foarte mare una de cealaltă, decât în cazul frecvenței de umplere și de reprezentare a poligoanelor. Aici Voodoo 2 își arată cu adevărat puterile, demonstrând

plăcii testate de redacția LEVEL, unei plăci 3Dfx îi mai poate fi atașată printr-un cablu plat încă una. Un calculator poate fi astfel dotat cu două plăci 3Dfx. Acest lucru se recomandă numai utilizatorilor care folosesc PC-ul pentru a crea animații și poze 3D. Sigur că în acest caz performanțele 3D sunt practic de neimaginat, fiecare imagine tridimensională putând fi reprezentată de câteva zeci de ori mai rapid. Prețul de



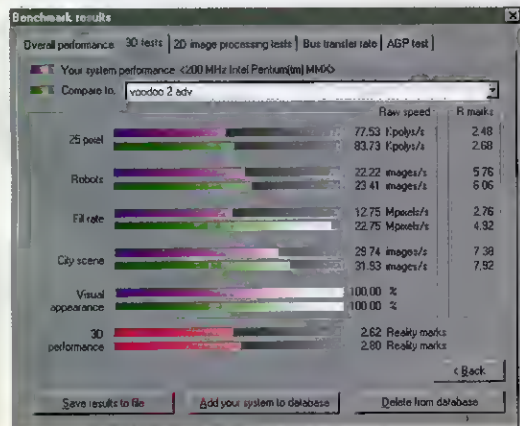
clar că este capabil de a reprezenta imaginile mai fluid. Oricum, diferențele nu se pot sesiza cu ochiul liber.

Fiecare set de cipuri Voodoo conține două cipuri diferite: TextelFX și PixelFX. Voodoo a adus ceva îmbunătățiri la cele două cipuri, mărindu-se astfel performanțele grafice. Pentru a crește și mai mult performanțele, pe o singură placă pot fi puse chiar mai multe cipuri, cum este de exemplu cazul produselor Obsidian, distribuite de Quantum 3D, care folosesc 2 cipuri PixelFX și 4 cipuri TextelFX. Sigur că aceste plăci sunt high-end și nu sunt accesibile decât unui număr redus de utilizatori. În cazul

380 de USD e totuși un pic cam ridicat pentru performanțele oferite comparativ cu plăcile cu set de cipuri Voodoo, la ora actuală acestea comercializându-se la un preț de aproximativ 150 de USD. Este normal că cine vrea calitate trebuie să plătească mai mult, însă mulți utilizatori preferă să achiziționeze un produs care costă mult mai puțin și care are performanțe foarte apropiate de un produs care este de cel puțin de două ori mai scump.

Mr. President

Producător: Creative Labs
Ofertant: IMA Infoconsult
Tel.: 01/ 6424197; 01/2503605
Fax: 01/ 6422218



Noua eră a jocurilor!

Acum un an, Immersion Corporation anunța lansarea unui produs capabil de a „trăi”. Force FX se numără printre aparatele care pot aduce jocurile mai multă viață.

Industria jocurilor pe calculator a fost la un moment dat uimită de realizarea casei Immersion: un joystick care putea da jocurilor mai multă viață. Folosind o serie de motoare și cipuri speciale, joystick-ul este capabil de a prelua informații din joc și de a le transmite în mișcări. Oricum, pentru ca joystick-ul să poată funcționa este necesar ca și jocul respectiv să suporte tipul aparatului. Titlurile care suportă joystick-urile force-feedback sunt destul de numeroase. În acestă este numai începutul! În scurt timp se preconizează că aceste joystick-uri vor deveni un standard, astfel încât vor fi suportate de majoritatea jocurilor.

Jocurile capătă viață

I-Force este așadar noul standard după care producătorii vor realiza jocurile de acum încolo. În câteva cuvinte lucrurile s-ar putea caracteriza cam așa: când folosești un joystick I-Force pentru a pilota o navă spațială, impactul cu asteroizii nu este numai afișat pe ecran, ci, SLAM, șocurile se vor simți și în manetă. Totuși, de cât de bine sunt transpuse acțiunile din joc depinde în cea mai mare parte de soft-ul folosit de joc. Cu cât acesta este mai performant, cu atât joystick-ul va crea senzații mai „adevărate”.

Tehnologia I-Force a fost licențiată la majoritatea producătorilor de joystick-uri, printre aceștia numărându-se și CH, producătorul lui Force FX.

Primul lucru pe care-l remarci este greutatea acestuia. În momentul în care deschizi cutia ai impresia că vezi cel mai mare joystick construit

vreodată. Înainte de a-l pune pe masa de testare a trebuit să fac ceva spațiu pe biroul meu aglomerat (lucru care mi-a prins bine de altfel). Deși ocupă un spațiu de depozitare mare, Force FX are un design reușit și poate asigura un confort deosebit. Maneta este ușor de manevrat, în afară de cazurile în care forțele gravitaționale își fac de cap. Cele opt butoane sunt amplasate în așa fel încât se pot accesa cu ușurință. În general, aparatul face impresia de a fi bine construit, având componente solide, care pot asigura o viață îndelungată. CH mai livrează odată cu aparatul în sine și două jocuri: Warbirds și Rocket Jockey. Primul a avut un succes destul de mare, fiind un simulator de zbor bine realizat. Rocket Jockey este un joc mai puțin cunoscut, fiind însă destul de bine conceput.

Pentru a putea folosi joystick-ul trebuie ca mai întâi acesta să fie conectat la gameportul de pe placa de



Deși Force FX este voluminos, are un design plăcut și asigură un confort deosebit în timpul jocurilor. Maneta mare, dotată cu opt butoane, se poate manevra cu ușurință, în afară de cazurile când nici măcar cu amândouă mâinile nu mai ai nici o șansă să stăpânești mișcările bruște ale manetei.

sunet și apoi trebuie găsit un port serial liber. Prin portul serial, Force FX preia informațiile din jocuri și le transmite în mișcări. Acest lucru poate deveni o problemă destul de serioasă pentru unii, deoarece mouse-ul este de obicei conectat pe COM 1 (conectorul serial al joystick-ului este cu 9 pini, la fel cu al mouse-ului). Problema se poate rezolva însă foarte simplu folosind un adaptor 9-25 pini sau deconectând pur și simplu mouse-ul. În plus, din pachet mai face parte o dischetă care conține drivere pentru Windows 95 și DOS. Tot pe aceasta se mai află și un program prin care se permite testarea aparatului. Un program demonstrativ, destul de drăguț realizat, vă poate dovedi de ceea ce este în stare Force FX. O bilă bidimensională sare pe o platformă reprezentată printr-o linie. Aceasta din urmă este însă flexibilă și acționează asupra bilei ca un resort. Totul pare simplu până când îți dai seama că impactul bilei cu această suprafață este reprezentat de joystick prin mișcări

bruște ale manetei. Este o senzație destul de plăcută, ca și cum chiar ai ține în mână acea bilă.

What about the games?

Lista jocurilor care suportă Force FX este destul de lungă la ora actuală. În curând se preconizează că fiecare producător de jocuri care se respectă va realiza

jocurile cu suport I-Force. Oricum, pentru a vedea cum funcționează Force FX și în cadrul jocurilor am folosit jocul Air Warrior II. Acesta, deși este un joc cu o grafică slabă, dispune de un soft pentru tehnologia I-Force foarte bine realizat.

Efectiv uneori se mișcă masa cu totul. Un adevărat chin pentru săracele flori care erau prin apropiere. La un moment dat îmi punctam reale probleme dacă nu cumva o să se rupă joystick-ul cu totul. Oar m-am liniștit repede la gândul că dacă se va strica nu o să am de plătit decât vreo 210 USD. O nimica toată, mi-am zis (deși cam transpirasem la auzul prețului). OK, trecând acest lucru cu vederea am realizat că feelingul este TOTAL. Jocurile capătă astfel cu adevărat o caracteristică deosebită. Realitatea este astfel chiar transpusă în PC!

Oacă joci Descent 2 lucrurile se complică enorm de mult. Oacă înamicii sunt numeroși și trag în tine cu toții atunci vei avea reale probleme de a-i nimici, deoarece fiecare lovitură dată de dușmani este resimțită de gamer printr-un șoc puternic al manetei. Astfel, aparatul poate deveni la un moment dat destul de stresant. Nici nu știți ce înseamnă să stai așa liniștit și dintr-o dată maneta să se miște brusc și puternic. E o senzație pe care o mai întâlnești numai când vizionezi un film de groază.

CH a realizat un produs cu adevărat interesant, fiind un lucru care n-ar trebui să lipsască din casele piloților de PC. Într-un timp tehnologia I-Force a avansat, ajungând la cea de-a doua versiune a sa. Dacă evoluția acestei tehnologii va continua în acest ritm, probabil că în curând o să ne putem delecta cu o adevărată uzină de produs senzații tari.

Mr. President

Producător: CH Products
Ofertant: IMA Infoconsult
Tel.: 01/ 6424197; 01/2503605
Fax: 01/ 6422218
Preț cu TVA: 210 USD

VTCD VIDEOTON

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

Compact Disc Factory Ltd.

Hungary

10 YEARS



IN THE CD INDUSTRY...

**COMPACT DISC
COMPACT TECHNOLOGY
COMPACT SERVICE**

VTCD VIDEOTON

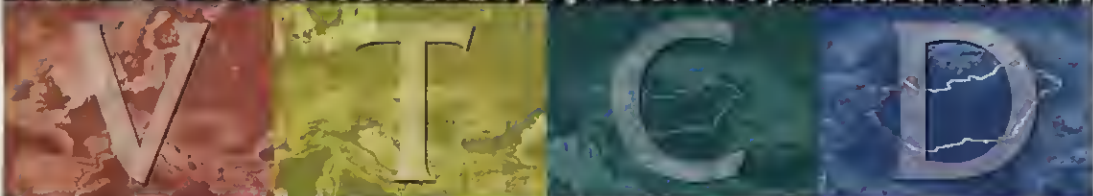
☎ +36-22-329-132

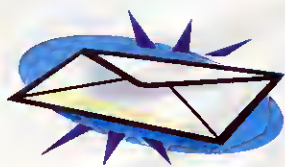
Fax: +36-22-329-133

E-mail: vtcd@mail.datanet.hu

☐ Székesfehérvár FOP: 175.
H-2001 Hungary

Come and visit our homepage at: <http://www.vtcd.hu>





Întrebările cititorilor

Zota Teodor, Călărași
Salut Teo!

Uite că ți-am răspuns în ciuda îndoielilor tale. Îți dăm dreptate în ceea ce privește descrierile de jocuri. Încercăm să satisfacem toate gusturile cât mai bine, de la 1st person-uri la quest-uri. Cerințele jocurilor sunt, într-adevăr, în continuă creștere iar în ziua de azi, un gamer român nu-și permite să facă upgrade-uri la nefârșit. Situația nu e mai colorată nici peste hotare! Sperăm că vei găsi resurse necesare unui upgrade și va trebui să te interesezi la firmele din oraș pentru prețurile componentelor. Un sistem cât de cât ac-

ceptabil ar putea fi un P133 cu 16Mb RAM (jocurile se vor mișca și așa foarte încet, ex. Quake II). Sperăm să ne mai scrii și în viitor. Bye!

Iacob Romică, Constanța
Bună!

Ne bucură faptul că ai reușit să organizezi un Level fan club acolo la Năvodari. În viitorul apropiat sperăm să rezolvăm și problema abonamentelor. Ne-a făcut mare plăcere să vedem astfel de inițiative ale cititorilor noștri, înțelegi-o tot așa! Salut!

Andrei Gabriel, Suceava
Salve!
În primul rând îți

mulțumim pentru scrisoare. În al doilea rând jocurile full sunt foarte greu de obținut. Drepturile de autor costă de obicei enorm așa că ne bucurăm să vă oferim de obicei orice ne stă la îndemână pentru a vă face fericii. În ceea ce-l privește pe Indianu* nu mai lucrează aici dar poate te vom ajuta noi. Pentru programul de grafică adresează-te redacției Chip. Ciao!

Adi, Brașov
Salutare!

Am înțeles că ești un jucător pasionat dar unul care caută cheat-uri peste tot. Cheaturile care sunt „cam vechi” au fost căutate de mai mulți gameri și am decis să le includem în paginile noastre. Ne-am interesat și noi asupra unui cheat pentru Dungeon Keeper și am aflat că în versiunea Beta dacă apeși pe Enter-ul de la keypad poți accesa un menu de cheat-uri. Bye!

Ceaprazaru Valentin, București
Hi!

Mersi pentru că ne-ai scris. Am luat în seamă propunerile tale dar în ceea ce privește conținutul CD-ului trebuie să-ți spunem că acesta nu depinde în totalitate de noi. Pe ecrân!

General Manager:
Dan Bădescu

Product manager:
Florian Răileanu
(Mr. President)

Secretar de redacție:
Gabriela Muntean

Redactori:
Mihail Stegaru
(Mike),
Silviu Anton
(Generalu*)
Sergiu Zichil
(Sergio)

Managing Editor:
Daniel Dănilă

Grafică și DTP:
Sorin Gruia

Machetare și label CD:
Adrian Popa

Marketing și publicitate:
Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea

Contabilitate:
Maria Parg
Eva Szaszka

Distribuție:
Ioana Bădescu
Bogdan Bart
Lionte Mărginean

Adresa redacției:
B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov

Adresa pentru corespondență:
O.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov
Tel./Fax: 068/150886,
068/153108

Pregătire Filme:
Magazin Holding Kft
Budapesta, Ungaria

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT.
Ungaria

Topul jocurilor

And the winner is...

Precum am promis iarăși ce ai ales voi pentru topul acestei luni...

1. Tomb Raider II
2. Dark Reign
3. Age of the Empires
4. Quake 2
5. Total Annihilation



Topul cititorilor

Întrebarea este simplă: Ce vă place în această lună domnilor? Completați talonul de mai jos și trimiteți-l pe adresa redacției noastre. Fiecare număr va conține un top al jocurilor jucate de jucătorii jucăuși din jucăușa Românie.

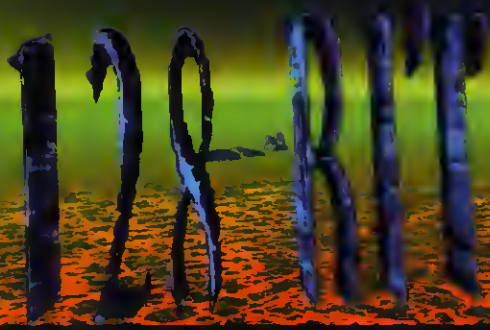
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiți zilnic la sediul redacției între orele 9.00 și 17.00. Sunați la următoarele numere de telefon și cereți cu unul din redactorii revis-tei LEVEL: 068/150.886; 068/153108. Sugestiile și propunerile dumneavoastră sunt binevenite!

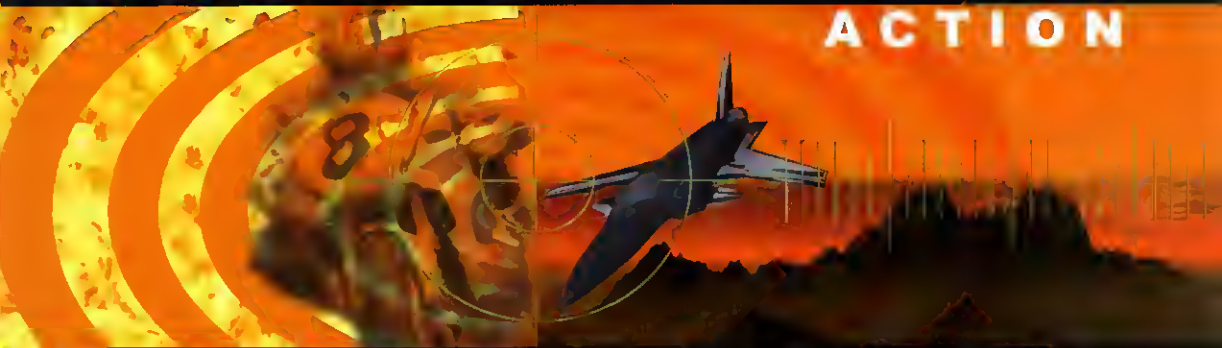


POWER



• 128-bit 2D / 3D accelerator multimedia • 4MB SGRAM memorie la 100 MHz • 230 MHz RAMDAC integrat

ACTION



• 1.6 Gigabyte / sec. rată de transfer date • ieșire Video pentru: conexiunea TV-PAL • Vertex-uri și texturi

DESIGN



• 5 GFLOP procesor de renderizare • 100 milioane pixeli / sec. rată de deseneare • 15 miliarde pixeli operații / sec.

VELOCITY 128

Performanțe 3D WinBench '97

VELOCITY 128	252
Monster (3Dfx)	203
ATI XPERT@Play	143
Mystique 220	72.1
Milenium II	73.5



SPRINT
COMPUTERS

Distribuitor exclusiv pentru ROMÂNIA
SPRINT - P.O. Box 68, București nr. 20 - 30
Tel/Fax: 044-110.700
E-mail: sprint@icv.ro

STB
www.stb.com



tău merge ca o ?



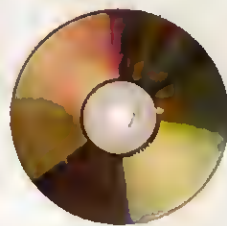
Ai nevoie de
ca să meargă ca un



Îți dorești și un ?



Atunci e !



Ai nevoie de

CHIP